



Treball Final de Grau

Els Escape Room com a eina educativa per atendre a la diversitat

Universitat de Barcelona

Facultat d'Educació

Grau de Mestre d'Educació Primària

9 de juny de 2021

Autoria: Marta Durán Fernández

Modalitat: C

Temàtica: Atenció a la diversitat

Tutor: Jose Gustems Carnicer

Curs acadèmic: 2020-2021

Crèdits: 6

Índex

1. Introducció.....	4
1.1. Justificació.....	4
1.2. DAFO.....	5
1.3. Objectius.....	5
1.4. Temporalització.....	6
2. Marc teòric.....	7
2.1. Conceptualització teòrica.....	7
2.1.1. L'Aprenentatge Basat en el Joc.....	7
2.1.1.1 Gamificació.....	8
2.1.2 Aprenentatge col·laboratiu.....	9
2.1.3 La tutoria entre iguals.....	10
2.1.4. Aprenentatge significatiu.....	11
2.1.5. Intel·ligències múltiples.....	12
2.1.6. Els Escape Rooms.....	14
2.1.6.1. Els Escape Rooms en l'àmbit educatiu.....	15
2.2. Antecedents pràctics.....	16
3. Metodologia.....	18
3.1. Anàlisi del context.....	18
3.1.1. El centre.....	18
3.1.2. El grup d'infants.....	19
3.2. Creació del material.....	20
4. Resultats.....	24
4.1. Descripció de l'experiència.....	24
4.2. Avaluació de la intervenció.....	25
5. Conclusions.....	26
5.1. Anàlisi dels resultats obtinguts.....	26
5.2. Limitacions.....	27
5.3. Prospectiva.....	27
6. Referències Bibliogràfiques.....	28
7. Annexos.....	31
7.1. Quadre DAFO.....	31
7.2. Temporalització.....	32
7.3. Taula amb els diversos tipus d'Intel·ligències.....	33
7.4. Taula d'àmbits, dimensions, competències i continguts de l'Escape Room.....	34
7.5. Transformació de l'aula per aconseguir l'ambientació de l'Escape Room.....	36
7.6. Proves que es plantegen per la resolució de l'Escape Room.....	37
7.7. Avalucació de l'Escape Room.....	40
7.8. Registre fotogràfic de la implementació de l'Escape Room.....	47
7.9. Valoració dels mestres sobre l'Escape Room.....	51
7.10. Valoració dels alumnes sobre l'Escape Room.....	53
7.11. Anàlisi de l'aprenentatge realitzat.....	59

RESUM

Tal com s'ha vist al llarg de la història, la innovació educativa ha sigut un element molt important, no només a l'hora d'avançar en els aprenentatges sinó també, a l'hora d'atendre les necessitats de tots i cadascun dels alumnes. Per aquest motiu, en aquest TFG es planteja analitzar una nova eina educativa, com són els Escape Rooms, per tal de poder comprovar si la utilització d'aquests pot ser realment útil i significativament, tant pel progrés en els aprenentatges com per la millora de l'atenció a la diversitat que es du a terme dins l'aula.

Una investigació que s'ha realitzat a partir de la documentació teòrica i la posterior creació i implementació d'un Escape Room, a tres classes de 3r i 4t de primària de l'escola Gabriel Castellà, que va obtenir molt bons resultats gràcies a la gran motivació i implicació per part de tots els mestres i alumnes de l'escola. Per tant, una experiència realment gratificant que permet afirmar com aquesta nova metodologia de l'Aprenentatge Basat en el Joc, centrat concretament en la incorporació dels Escape Rooms dins l'àmbit educatiu, és una molt bona eina per poder ajudar als alumnes amb els seus aprenentatges i atendre a la diversitat d'una manera molt més natural, personalitzada i dinàmica.

Paraules clau: Escape Room, atenció a la diversitat, Aprenentatge Basat en el Joc.

RESUMEN

Tal como se ha visto a lo largo de la historia, la innovación educativa ha sido un elemento muy importante, no solo a la hora de avanzar en los aprendizajes sino también, a la hora de atender las necesidades de todos i cada uno de los alumnos. Por este motivo, en el actual TFG se plantea analizar una nueva herramienta educativa, como son los Escape Rooms, para poder comprobar si la utilización de estos puede ser realmente útil y significativa, tanto para el progreso en los aprendizajes como para la mejora de la atención a la diversidad que se lleva a cabo dentro del aula.

Una investigación que se ha realizado a partir de la documentación teórica y la posterior creación e implementación de un Escape Room, en tres clases de 3º y 4º de primaria de la escuela Gabriel Castellà, que obtuvo muy buenos resultados gracias a la gran motivación e implicación por parte de todos los maestros y alumnos de la escuela. Por lo tanto, una experiencia realmente gratificante que me permite afirmar como esta nueva metodología del Aprendizaje Basado en el Juego, centrado concretamente en la incorporación de los Escape Rooms dentro del ámbito educativo, es una muy buena herramienta para poder ayudar a los alumnos con sus aprendizajes y atender a la diversidad de una manera mucho más natural, personalizada y dinámica.

Palabras clave: Escape Room, atención a la diversidad, Aprendizaje Basado en el Juego.

ABSTRACT

As history has shown, innovation in the field of education has been an important factor, not only to go forward in the learning process but also to meet the needs of every student. Because of that, the purpose of this final-year project is to analyze a new educational tool, namely Escape Rooms so as to be able to prove if their use can be useful and significant for progress in the acquisition of knowledge and for the improvement in appreciation of diversity.

Based on documented theory and the later creation and implementation of a real escape room, a research project was carried out using pupils in third and fourth year of primary at Gabriel Castellà school, obtaining very good results because of the huge degree of motivation and implication shown by both teachers and students of the school. This was, therefore, a gratifying experience that allows us to affirm how this new methodology of Game-Based Learning, specifically focusing on the incorporation of Escape Rooms in the educational field, is an excellent tool to be able to help students with their learning and to appreciate diversity in the classroom a much more natural, personalized and dynamic way.

Keywords: Escape Room, diversity outreach, Game Based Learning.

1. INTRODUCCIÓ

Per tal de donar inici a aquest Treball de Final de Grau, on plantejo analitzar la utilització dels Escape Room com a eina educativa per atendre a la diversitat, a continuació exposaré tot un seguit d'aspectes que m'ajuden a explicar i argumentar tant el perquè de la meva elecció, com els objectius que em plantejo assolir al final de tot el procés d'investigació, creació i implementació, que duré a terme durant aquests 5 mesos.

1.1. JUSTIFICACIÓ

En primer lloc, és important destacar el fet que l'elecció d'aquest tema no ha sigut pas una cosa casual i aleatòria, sinó que més aviat, he pres aquesta decisió arran de tot un seguit de coneixements i experiències que tal com explicaré a continuació, m'han anat generant una gran curiositat i interès pel tema de l'atenció a la diversitat i de com des del meu punt de vista, els Escape Room poden ser una molt bona eina per generar un aprenentatge significatiu en tots els alumnes, alhora que atenem a la diversitat que ens trobem en el dia a dia de l'aula.

D'una banda, per tal de justificar l'elecció d'aquest tema, m'agradaria partir d'una de les debilitats més comunes que he anat detectant de manera repetitiva en els diversos centres escolars on he tingut l'oportunitat de fer pràctiques, atès que en tots ells, he pogut observar el gran repte que suposa l'atenció a la diversitat i conseqüentment, la gran dificultat que implica l'assoliment d'aquesta, atès que en moltes ocasions, ens trobem amb una manca de recursos, suports, idees, estratègies i ganes, que repercuteixen directament de manera negativa, en tots aquells infants que necessitarien alguna mena de suport addicional i de caire més individualitzat.

D'altra banda, un segon aspecte que m'ajuda a argumentar el perquè de la meva decisió, és el gran interès que tinc pels Escape Room, atès que després d'haver participat en molts, cada vegada estic més convençuda de la gran eina educativa en la qual es pot convertir, ja que compta amb tot un seguit de punts forts que poden ser molt afavoridors per l'aprenentatge de tots els alumnes, com per exemple el fet que permet: desenvolupar la imaginació, plantejar-se diversos camins per aconseguir resoldre un mateix problema, aprendre de manera significativa i funcional, fomentar la cohesió de grup, aprendre jugant, treballar totes les intel·ligències, partir de la motivació i l'interès dels participants, etc.

A més, un últim element que m'ha ajudat a decantar-me per l'elecció d'aquesta temàtica, ha sigut el fet que des de fa molts anys, considero imprescindible que es realitzi un canvi educatiu on les metodologies innovadores adquireixin un paper fonamental i alhora, es deixin de banda totes aquelles pràctiques tradicionals, que l'únic que fan és unificar a l'alumnat sense tenir en compte les seves qualitats, habilitats, interessos, gustos, etc. Per aquest motiu, penso que plantejar la incorporació dels Escape Room a l'aula, pot ser una molt bona proposta per tractar de combatre aquesta gran problemàtica i entre tots, aconseguir realitzar una millora educativa on l'alumnat sempre sigui el centre de tot el procés d'ensenyament-aprenentatge i mai ens oblidem de valorar i tenir en compte les característiques úniques i individuals de cada infant.

Per tant, tot un conjunt d'elements que formen part de la meva motivació personal per tirar endavant aquest projecte, junt amb la creença que els mestres hem de ser individus actius i dinàmics que en tot moment ens mostrem oberts a crear nous materials i incorporar altres metodologies i estratègies que ens ajudin a atendre cada vegada millor a la diversitat i a les necessitats individuals de cada infant, per tal que tots ells aconseguixin realitzar un aprenentatge realment significatiu.

1.2. DAFO

Abans d'endinsar-me plenament en aquest projecte, és interessant esmentar tots aquells aspectes del tema que ja pressuposo que seran una debilitat o fortalesa i aquelles amenaces o oportunitats de l'aspecte extern, que tindran presència des del primer moment en el meu treball, atès que d'aquesta manera, podré aprofitar molt millor tots aquells aspectes afavoridors i combatre o buscar altres alternatives que m'ajudin a donar resposta a les diverses problemàtiques que molt probablement aniran emergint.

* Veure el quadre DAFO a l'[annex 7.1](#).

D'altra banda, dins d'aquest apartat m'agradaria esmentar el fet que em considero una persona creativa, crítica i dinàmica, a la qual l'interessa molt la innovació pedagògica i per tant, totes aquelles propostes que pretenen realitzar un canvi en l'educació per tal d'arribar a una millora educativa, com és el cas dels Escape Room Educatius.

A més, penso que el fet d'haver participat en molts Escape Rooms i d'haver creat 2 que vaig poder implementar amb infants de 4t i 6è de primària, és un aspecte molt positiu que m'ajuda a entendre en profunditat el concepte dels Escape Room, tenint presents tot un seguit de punts forts i punts febles amb els quals em puc trobar al llarg de tot el procés del joc i alhora, em permet tenir diverses evidències personals que m'ajuden a donar suport a la hipòtesi sobre el fet que els Escape Room són una bona eina educativa per atendre a la diversitat, atès que per exemple, a la primera implementació d'un dels meus Escape Rooms, vaig poder observar com una de les nenes que sempre semblava més desconnectada d'allò que fèiem a l'aula, es va mostrar realment activa i en tot moment va ser una de les que tibava de la resta del grup.

Finalment, per tal d'acabar d'entendre qui sóc jo per poder tractar aquest tema, és important destacar el fet que quan parlo de diversitat no em refereixo únicament a aquells infants que compten amb alguna mena de discapacitat associada a un trastorn prèviament diagnosticat, sinó que concebo aquest terme d'una manera molt més àmplia, tenint en compte que tots els éssers humans som diversos i tenim unes particularitats que ens fan únics i alhora, unes necessitats individuals que són interessants de treballar.

1.3. OBJECTIUS

En relació amb tot el que he esmentat anteriorment, a continuació destacaré aquells objectius generals i específics que em plantejo assolir al llarg de tot aquest projecte, atès que seran aquells que m'ajudaran a guiar el camí de la meva investigació.

Objectiu General:

D'una banda, respecte a l'objectiu general "Crear un Escape Room que atengui la diversitat de tot l'alumnat per analitzar com ajuda aquesta eina a fer que es donin millores en els aprenentatges dels alumnes", penso que és important destacar que aquest és el principal aspecte que vull assolir, ja que tal com he esmentat als subapartats anteriors, en aquest treball m'agradaria comprovar com els Escape Rooms es poden convertir en veritables eines educatives, que ens ajudin tant en la millora dels aprenentatges com en l'atenció a la diversitat que es du a terme dins del context escolar.

Objectius Específics:

D'altra banda, en relació amb els objectius específics, a continuació especificaré aquells que considero imprescindibles, ja que m'ajuden a assolir l'objectiu general i alhora, a obtenir dades més específiques dels diversos aspectes implicats en la comprensió total del treball.

- "Analitzar si els Escape Room són una eina educativa útil per atendre a la diversitat". → En una aula ens trobem amb alumnes realment diversos que compten amb diferents interessos, gustos, habilitats, necessitats... Per aquest motiu, amb aquest objectiu pretenc identificar si els Escape Rooms realment poden donar resposta a la totalitat de l'alumnat i doncs, els podem considerar una bona eina educativa a l'hora d'atendre a la diversitat.
- "Observar si els Escape Room compten amb un factor motivacional que ajuda a promoure l'aprenentatge". → Tal com se sap, la motivació acaba sent un element realment important a l'hora de realitzar els aprenentatges. Aleshores, amb aquesta idea plantejo el següent objectiu, on pretenc identificar si realment els Escape Rooms aconsegueixen motivar a l'alumnat i per tant, afavoreix la manera com enfronten els aprenentatges.
- "Comprovar si es donen certes millores en els aprenentatges dels alumnes amb la incorporació dels Escape Room". → Un objectiu amb el qual pretenc identificar si realment es donen algunes millores educatives, relacionals o personals gràcies a la implementació dels Escape Rooms a les aules.
- "Entendre els avantatges i inconvenients que plantegen els Escape Rooms pels mestres." → De vegades no és suficient amb saber si una eina és útil educativament parlant, ja que per tal que la seva implementació sigui realment efectiva, s'han de tenir en compte tots aquells factors que l'afavoreixen o la perjudiquen. Per tant, és per aquest motiu que en aquest punt vull identificar quins són aquests factors des del punt de vista dels mestres.

1.4. TEMPORALITZACIÓ

Finalment, m'agradaria tancar aquest primer apartat amb la presentació del cronograma que podeu veure a l'apartat 7.2 d'annexos, atès que en aquest he distribuït en el temps totes aquelles tasques que hauré de dur a terme al llarg d'aquests 6 mesos.

2. MARC TEÒRIC

2.1. CONCEPTUALITZACIÓ TEÒRICA

2.1.1 L'Aprentatge Basat en el Joc

No és cap secret que en el món de l'educació diàriament es proposen noves estratègies, metodologies i mètodes que pretenen ajudar-nos a millorar en tot el procés d'ensenyament i aprenentatge. Per aquest motiu, a continuació es planteja una metodologia que cada vegada està tenint més reconeixement i implementació en la pràctica docent, com és l'Aprentatge Basat en el Joc (ABJ). Una metodologia que lluita contra la concepció generalitzada sobre el fet que el joc, deixa de ser important pel desenvolupament dels infants una vegada superen l'etapa d'educació infantil i doncs, ha de ser substituït pel “treball seriós” (Mequè, 2004).

Per tant, podríem dir que l'Aprentatge Basat en el Joc és una metodologia que tal com Cornellà et al. (2020) ja explica, neix gràcies a un canvi en la concepció del joc, on es deixa de veure únicament com una activitat d'entreteniment pel temps d'oci i passa a ser considerat, en el món de l'educació, com una estratègia metodològica que afavoreix l'adquisició de determinades habilitats, competències, coneixements, valors i continguts.

Pisabarro i Vivaracho per exemple, destaquen en el seu treball tot un seguit de beneficis que aporten els jocs a l'àmbit educatiu, expressant com l'activitat lúdica, permet crear diferents ritmes d'aprenentatge; l'error no compta amb una connotació negativa; el docent pot conèixer el nivell de progrés del seu alumnat; es fomenta l'ús de la creativitat; permet que els infants s'enfrontin a nombroses situacions no convencionals, etc. (2018).

Al llarg dels anys doncs, s'han anat donant diverses definicions d'aquesta mateixa metodologia, tot afegint diferents concrecions i puntualitzacions, que els autors han considerat necessàries, per tal d'explicar algunes de les particularitats que fan d'aquesta, una metodologia realment interessant. Per aquest motiu, a continuació, exposo tres definicions ben interessants sobre ABJ, ja que aquestes es complementen entre elles i ens permeten entendre molt millor el concepte en la seva totalitat.

En primer lloc, Trybus (2015) explica com l'Aprentatge Basat en el Joc, consisteix en comptar amb certs principis dels jocs dins l'àmbit educatiu i aplicar-los a entorns de la vida real per involucrar als alumnes. Una definició on es pot apreciar com l'autor, dona molta importància al fet que aquesta metodologia permet treballar d'una manera natural aspectes de la vida real amb els infants.

En segon lloc, Jiménez (2017) defineix l'ABJ com “una metodologia activa que utilitza els jocs com eina pedagògica per treballar l'adquisició de competències (conceptes, procediments i actituds)” (p.7). Un plantejament molt interessant que incorpora el concepte de la metodologia activa com una part fonamental d'aquesta pràctica educativa.

En tercer lloc, Cornellà et al. (2020) destaca com aquesta metodologia, té com a finalitat última utilitzar jocs per aprendre a través d'ells i per tant, el joc es converteix en el vehicle per realitzar un aprenentatge o per treballar un concepte determinat. Una idea molt important que Pho i Dinscore (2015) complementa explicant com és aquest aprenentatge, el que guia als alumnes cap a l'objectiu final.

Per últim, és important destacar el fet que encara que sovint es tendeix a plantejar la metodologia de l'Aprenentatge Basat en el Joc, a partir d'adaptar aquells de caire tradicionals o reconeguts socialment, com per exemple: el trivial, el passaparaula o el pictionary. Existeixen també d'altres que tot i prescindir de tauler, fitxes, cartes i altres components convencionals, acaben sent igual o més potents que els tradicionals, com per exemple els Escape Room, els Breakout educatius i els Serious Games (García et al., 2020).

2.1.1.1 Gamificació

Una vegada treballat el concepte l'Aprenentatge Basat en el Joc i abans de continuar amb altres aspectes ben interessants, és molt important aclarir que és bastant habitual trobar tot un seguit de continguts en xarxa o autors, que barregen el concepte de l'ABJ amb la Gamificació com si fossin la mateixa metodologia.

Per aquest motiu, és imprescindible destacar el fet que a diferència de l'ABJ, la gamificació es coneix com l'ús de dinàmiques, mecàniques i estètiques pròpies del joc en entorns no lúdics per adquirir, desenvolupar o millorar una actitud o un comportament determinat (Kapp, 2012). Per tant, una metodologia que en comptes d'utilitzar els jocs per aprendre a partir d'ells, com es fa a l'ABJ, introdueix tot un seguit d'elements que ajuden a "vestir" de joc l'aprenentatge (Jiménez, 2017).

Tenint en compte doncs la complexitat d'aquests dos conceptes, a continuació exposo la següent taula comparativa creada per Net-Learning (2015), per tal d'entendre millor les particularitats i conseqüentment, els aspectes clau que diferencien aquestes dues metodologies:

Aprenentatge Basat en el Joc	Gamificació
Consisteix en l'ús de jocs amb finalitats didàctiques en contextos educatius	Consisteix en l'ús de mecàniques dels jocs en entorn no lúdics
El contingut és normalment transformat sense alterar el funcionament del joc	Generalment s'afegeixen característiques dels jocs més que realitzar canvis en el contingut
Les regles i objectius estan definides en el propi joc	Hi ha un conjunt de tasques amb punts o algun altre tipus de recompensa definida
El propi joc pot ser la recompensa	El joc és el motor
El sistema de control és una avaluació	El sistema de control és complex
Ex. Escape Room, Breakout educatius, Serious Games, Jocs de taula...	Ex. EARTHELP → https://jespinosag.wixsite.com/earthelp1

2.1.2 Aprenentatge col·laboratiu

Durant molts anys, en el món de l'educació s'ha hagut de lluitar contra una concepció errònia, que parla de com les úniques interaccions que aporten un veritable valor educatiu, són aquelles que es donen entre professor i alumnat. Una idea que ja prové dels inicis de l'educació, on s'entenia que el professor era l'únic dipositari del saber i l'únic que era capaç d'ensenyar. Les interaccions entre alumnes eren vistes com un element entorpidor de l'aprenentatge, que calia limitar o, senzillament, eliminar, ja que es considerava que aquestes, no tenien cap mena de valor educatiu (Duran i Blanch., 2008).

Per sort, de mica en mica i gràcies a tot un seguit d'investigacions, s'ha pogut demostrar com l'aprenentatge que es dona arran de la comunicació i el treball entre iguals, ajuda a millorar la qualitat de l'ensenyament per a tothom i alhora, aporta tot un conjunt d'aspectes positius, com per exemple el fet que: permet desenvolupar el raonament crític de l'alumnat, millorar la comunicació oral a l'hora d'enfrontar-se a un públic, assumir responsabilitats dins d'un equip, treballar valors com el respecte i la tolerància davant la diversitat d'opinions, etc. (Pujolàs., 2002).

Així doncs, arran d'aquesta nova concepció i valoració sobre les interaccions entre iguals, sorgeix el terme de l'aprenentatge col·laboratiu. Una forma d'aprendre que deixa de banda les estructures d'aprenentatge competitiu i individualista, per aconseguir que el grup classe, deixi de ser una simple «col·lectivitat» (suma d'individus) i passi a ser una petita «comunitat», on els diversos individus s'interessin els uns pels altres i s'adonin que hi ha un mateix objectiu que els uneix (Pujolàs, 2008).

Podríem dir doncs, que tal com Rodrigo (2012) ja explica a la seva tesi doctoral, "L'aprenentatge col·laboratiu és aquell aprenentatge que es produeix en les situacions d'interacció en les quals les metes de cadascun dels subjectes estan en funció de les metes dels altres subjectes, de tal manera que existeix una correlació positiva entre la consecució dels objectius individuals i la consecució dels objectius de la resta de membres del grup. Cada alumne ha de vetllar no només per assolir els seus propis objectius, sinó perquè els altres també els assoleixin" (p.110).

Per tant, una estructura d'aprenentatge on els alumnes adquireixen un paper més actiu, autònom, participatiu i rellevant, on d'una banda, tenen la doble responsabilitat d'aprendre el que el professor els ensenya i alhora, contribuir a fer que també ho aprenguin els seus companys d'equip. I d'altra banda, compten amb la doble finalitat d'aprendre els continguts escolars i a la vegada, aprendre a treballar en equip, com un contingut escolar més (Pujolàs, 2008).

Tot i això, és important destacar una idea clau que Ovejero ja assenyalava en 1990, quan deia que no tot l'aprenentatge en grup és aprenentatge col·laboratiu, però si tot aprenentatge col·laboratiu és aprenentatge en grup. Un aspecte molt important a tenir en compte, ja que perquè l'aprenentatge sigui realment col·laboratiu, ha de complir uns requisits fonamentals i imprescindibles, entre els quals destaquen la interdependència de metes, la igualtat d'estatus entre els membres del grup i l'aportació individual de cadascun dels individus per tal que ningú s'aprofiti del treball dels altres, atès que tal com Pujolàs (2003) ja deia, el treball en equip ha d'anar acompanyat ineludiblement de la responsabilitat individual.

2.1.3. La tutoria entre iguals

Tal com hem vist a l'apartat anterior, les interaccions que es donen entre iguals destaquen per ser realment afavoridores pel desenvolupament i l'aprenentatge de tots i cadascun dels alumnes. Per aquest motiu, a continuació ens centrarem en una de les tècniques més conegudes i funcionals que es troben dins aquest aprenentatge col·laboratiu, com és la tutoria entre iguals. Una modalitat d'aprenentatge on persones de grups socials similars, que no són professors professionals, ajuden a altres a aprendre i alhora, a partir d'aquest ensenyament, ells mateixos també aprenen i consoliden els seus aprenentatges (Topping, 1996).

Concretament, la tutoria entre iguals es troba en el marc conceptual del paradigma "aprendre ensenyant" (Cortese, 2005), on tal com Durán (2011) destaca, s'estableixen formats bidireccionals d'interacció entre els alumnes, que deixen de banda la concepció del docent com a principal transmissor de la informació i en canvi, dona valor a l'aprenentatge que poden realitzar els infants únicament gràcies a aquest intercanvi.

Tot i això, per tal d'entendre correctament les diverses particularitats d'aquesta tècnica, és important destacar dos aspectes clau que poden guiar aquesta pràctica cap a direccions ben diferents, com són les edats dels diversos infants dins la parella o el petit grup i la continuïtat dels rols que desenvolupen cadascun dels individus.

D'una banda, si ens centrem en les edats dins la parella o el petit grup, podem distingir dues tutories ben diferenciades, com són: la que compta amb alumnes de la mateixa edat o curs (sume-age tutoring) i la que compta amb infants de diferents edats o cursos (cross-agetuto-ring) (Alzate i Peña, 2009). Una manera d'agrupar els infants que sovint és qüestionada per molts autors, ja que tal com Baudrit sosté (2000), l'important és que hi hagi una diferència d'aptituds entre tutor i tutoritzat i per tant, tant se val que aquesta diferència sigui causada per l'edat, per la formació prèvia o per les capacitats personals.

Una idea que ja plasmen Duran i Gauvain (1993), quan després de comparar algunes tutories formades per alumnes de diferents edats amb d'altres de la mateixa, conclouen que en les de la mateixa edat es produeix més implicació i més aprenentatge, segurament a causa d'una major satisfacció o comoditat que regeix la interacció i per tant, és més efectiu formar els grups o les parelles segons els diferents nivells d'habilitats cognitives o coneixements que no pas tenint en compte les edats.

Per últim, respecte a la continuïtat dels rols, podem distingir dues tutories ben diferenciades que determinen el paper que duren a terme els alumnes al llarg de tot el procés. En primer lloc, trobem la tutoria fixa, on els rols dels infants estan establerts des del primer dia i mai es canvien entre si. En segon lloc, tenim la tutoria recíproca, on a diferència de l'anterior, en aquest cas, els rols de tutor i tutoritzat sí que es van alternant tot seguint el format d'interacció estructurat que el professor els ofereix, atès que tal com Dautie i Dalton (1993) ja expressen, la ZDP és relativa i dinàmica i per tant, no podem esperar que un alumne sigui expert per a tot i en tot moment i per tant, és el fet mateix de tenir un company amb qui poder dialogar i intercanviar punts de vista, la qual cosa permetrà realitzar el desenvolupament.

2.1.4. Aprenentatge significatiu

Des dels inicis de l'educació, hem pogut veure com milers de professors arribaven a classe amb un llibre per a cadascuna de les assignatures i al llarg de tot el període lectiu, es dedicaven a obrir i tancar un llibre rere l'altre, sense que els continguts i les habilitats que es treballaven en elles, tinguessin cap mena de relació ni connexió.

Per tant, una metodologia repetitiva que se centrava en aconseguir realitzar l'aprenentatge de diferents continguts i habilitats, a partir de la repetició i memorització de tot un seguit d'entitats aïllades, desconnectades i totalment disperses, que amb el temps, es va poder comprovar com acabaven sent aprenentatges de ràpid oblit, ja que a causa d'aquesta desconexió que es donava entre els diversos coneixements, els alumnes no eren capaços d'establir cap mena de relació en la seva estructura cognoscitiva (Ballester, 2011).

Per sort, arran de la investigació psicològica educativa de Lev Semionovitch Vigotski i la teoria constructivista d'Ausubel descrita per Novak, es va descobrir que l'aprenentatge és una construcció de coneixement, on unes peces encaixen amb les altres (en un tot coherent) i per tant, per aprendre és necessari relacionar els nous aprenentatges amb la informació que l'alumne ja sap. Aleshores, perquè es produeixi un autèntic aprenentatge, és a dir un aprenentatge a llarg termini, és necessari connectar les noves idees amb les prèvies de l'alumnat i presentar la informació de manera coherent i no arbitrària, per així, poder introduir de manera sòlida els conceptes i interconnectar els uns amb els altres, en forma de xarxa de coneixement (Ballester, 2005).

Una idea que es veu reforçada per tot el moviment constructivista, quan aquest destaca la importància d'aconseguir que els alumnes tinguin estructures de coneixement potents i significatives, atès que aquestes, són un fort estímul intel·lectual que actuen com un resultat positiu de tot el procés d'aprenentatge i fan que els infants comptin amb una millor autoestima, els agradi el que fan i alhora, se sentin bé i interessats pel que aprenen (Ballester, 2011).

Per tant, podríem dir que l'aprenentatge significatiu és aquell no arbitrari que té en compte els coneixements previs dels alumnes, proposa continguts i habilitats que tenen un sentit i una relació clara entre ells i s'adequa sense cap mena de dubte a tots i cadascun dels infants, aconseguint així, que es doni un canvi qualitatiu en la millora de l'aprenentatge, aprofitant la riquesa de la diversitat i la diferència (Ballester, 2011).

Finalment, m'agradaria concloure aquest apartat destacant el fet que tal com deia Ballester (2005) "l'aprenentatge significatiu produeix en l'alumnat un canvi d'actitud pel treball escolar de manera radical, els alumnes gaudeixen del que aprenen, se senten motivats, els agrada el treball a realitzar, lliuren tot el material treballat i se senten satisfets de la seva experiència educativa"(p.3). Per tant, és realment important que com a docents, sempre plantegem les tasques, activitats, projectes i propostes des de la mirada de l'aprenentatge significatiu, per així, aconseguir que els infants gaudeixin de l'aprenentatge i siguin capaços d'assolir l'èxit educatiu.

2.1.5. Intel·ligències múltiples

En el dia a dia d'una aula, no resulta pas estrany observar com els infants són diversos i s'enfronten a les tasques i les diverses situacions del dia a dia de maneres completament diferents. Una realitat que a tal com Gardner (2001) ens explica, ve donada a causa del fet que els nens i les nenes, tot i comptar amb les vuit intel·ligències existents i tenir la capacitat de desenvolupar-les totes fins a assolir un bon nivell, acostumen a tenir des de ben petits, més "inclinacions" cap a unes intel·ligències específiques que no pas cap a unes altres, ja que tal com la Teoria de les Intel·ligències Múltiples confirma, tots els infants tenen algun talent i per tant, l'important no és saber quant d'intel·ligent és una persona sinó com manifesta la seva intel·ligència (Emst, 2001).

Gardner (1983) defineix intel·ligència com l'habilitat per resoldre un problema o produir un producte valorat en almenys un context cultural, atès que aquesta sempre variarà depenent de l'entorn en el qual es trobi. Una puntualització que pot semblar insignificant, però que realment és indispensable per poder entendre el concepte en la seva totalitat, ja que per exemple, si ens quedéssim en la selva amazònica amb un nadiu de la tribu dels Yanomamos sense menjar o aigua, seria el nadiu Yanomamos l'intel·ligent, ja que ell sabia sobreviure en aquest ambient i nosaltres no. En canvi, si traslladéssim a aquest mateix nadiu a una escola a Lima i li demanéssim que assistís a una aula amb nens que estan estudiant divisions i multiplicacions, llavors la situació seria molt diferent (Emst, 2001).

No és estrany doncs, que arran d'aquesta nova concepció de la intel·ligència, sorgeixi el terme de les intel·ligències múltiples on es planteja una visió pluralista de la ment, que destaca per comptar amb vuit intel·ligències que determinen les capacitats i potencialitats de cada individu: lingüística, logicomatemàtica, visual-espacial, musical, cinètica-corporal, interpersonal, intrapersonal i naturalista (Gomis i Martí, 2018). Un conjunt d'intel·ligències, que tal com Pérez i Beltrán (2006) destaquen, tot i ser independents i diferents entre elles, acostumen a interactuar d'una forma conjunta i complexa les unes amb les altres. (Veure quadre amb els diversos tipus d'intel·ligències a l'[annex 7.3](#)).

Armstrong, després del sorgiment d'aquesta teoria, va estudiar com i perquè unes intel·ligències es desenvolupaven més en uns individus que en uns altres i doncs, va destacar el fet que tot i que cada individu compta amb totes les intel·ligències, aquestes mai s'acaben obtenint de la mateixa manera, ja que hi ha diversos factors que influeixen en el seu desenvolupament, com són: la dotació biològica (factors genètics i hereditaris), les històries que ocorren al llarg de la vida personal i els antecedents culturals i socials de cada individu (2006). Per tant, comptem una intel·ligència dinàmica que depenent de l'ambient, les experiències, l'educació, la interacció amb el medi i la cultura, pot canviar i destacar més una nova intel·ligència que fins ara, semblava estar oculta (Gomis i Martí, 2018).

Aleshores, tenint en compte aquesta idea sobre el desenvolupament de les diverses intel·ligències, sobta el fet que a l'ensenyament tradicional, que encara es duu a terme en moltes escoles d'avui dia, es mantingui una organització tant de procediments com d'avaluació, centrada principalment a treballar la intel·ligència lingüística i matemàtica. Un aspecte que per tant, deixa de banda totes les altres intel·ligències, com si

l'adquisició de les habilitats, hàbits, actituds i estratègies que ens aporten, no fossin realment importants (Alart, 2006).

Tot i això, gràcies a l'interès que tenen molts mestres per canviar i millorar l'educació i el procés d'ensenyament-aprenentatge que s'ofereix als infants, es planteja la necessitat de reestructurar la manera d'ensenyar i introduir aquesta nova Teoria de les Intel·ligències Múltiples a totes les aules, per tal d'aconseguir crear un context educatiu més apropiat, que estimuli i enforteixi les capacitats individuals de cada estudiant (Wilson, 1998), ja que tal com diu Gardner (2001) cada alumne posseeix capacitats diferents i per tant, hem d'individualitzar els estils d'aprenentatge tenint en compte els punts forts i febles de cada infant i així, aconseguir treballar aquelles capacitats que es troben més "oblidades" en el currículum actual (Alart, 2006).

Per últim, m'agradaria concloure aquest apartat, destacant que és realment important la comprensió i correcta implementació de la Teoria de les Intel·ligències Múltiples a tots els centres escolars, atès que tal com Emst ja esmentava, aquesta permet: reconèixer les fortaleces i debilitats de cada estudiant, valorar els talents dels infants, acceptar les diferències individuals i conèixer i respectar la diversitat (2001). Per aquest motiu, a continuació tanco aquest apartat amb un llistat de consells i bones pràctiques sobre la implementació d'aquesta teoria que Gomis (2007) va plantejar en la seva tesi doctoral:

- Plantejar tasques obertes on els alumnes puguin decidir el tipus de procediment que volen seguir i el producte final amb el qual se senten més còmodes, per així, permetre que puguin triar quina de totes les intel·ligències volen treballar.
- No avaluar utilitzant una única prova. En cas contrari, només tindrem en compte alguna de les intel·ligències i el que ens interessa és aconseguir avaluar per igual totes les capacitats que tenen els alumnes, per així, poder observar el desenvolupament que es dona en totes ells.
- Potenciar el treball en grup sempre que sigui possible, ajuntant infants d'intel·ligències diverses per tal que es puguin ajudar entre ells.
- Permetre que de tant en tant, siguin els mateixos alumnes els qui proposin activitats, atès que d'aquesta manera estaran més motivats i interessats en la tasca.
- Tenir en compte la importància de totes les intel·ligències, ja que necessitem el desenvolupament de les vuit per poder funcionar productivament en la societat i per tant, hem d'oferir experiències d'aprenentatge on cada intel·ligència sigui valorada, estimulada i desenvolupada.
- Planificar el desenvolupament del currículum a partir d'un ampli ventall de recursos i estratègies, que ens permetin arribar a les vuit intel·ligències, com per exemple, si estem treballant els edificis, a més d'aprendre a partir de la intel·ligència lingüística (coneixent el vocabulari), fer-ho també a partir de la intel·ligència visual-espacial (dibuixant les diferents edificacions), de la logicomatemàtica (anotant la diferència de dimensions) o fins i tot, de la musical (aprenent una cançó).
- Ajudar a fer que els infants reconeguin i utilitzin les seves intel·ligències més desenvolupades per compensar aquelles que no ho estan tant, com per exemple, si a un alumne que destaca pel desenvolupament de la intel·ligència musical, li proposem que aprengui les parts del cos a partir d'una cançó, en comptes de memoritzar directament el vocabulari que es troba en una llista.

2.1.6. Els Escape Rooms

Arran de tot el que hem esmentat anteriorment, a continuació profunditzarem en una pràctica molt interessant, ja que en ella mateixa, s'incorporen tots els elements en els quals hem anat treballant al llarg de tot el marc teòric, com són els Escape Rooms. Un concepte relativament nou que va sorgir al Japó en 2007 i que en els últims anys, s'ha popularitzat fins a tal punt que en 2018, ja hi havien 7.200 Escape Rooms en tot el món (Kroski, 2019).

Originàriament, aquestes experiències no van ser dissenyades com a recursos educatius, sinó que més aviat, van aparèixer com a simples jocs d'ordinador, inspirats en relats de misteri i detectius que posteriorment, van transformar-se en alguns videojocs que consistien en la superació d'un conjunt de reptes, per a escapar d'espais de ficció com per exemple: soterranis, cel·les de presons i estacions espacials. Però fa poc més de 10 anys, es va renovar la concepció d'aquests jocs fins a tal punt, que van deixar de ser jocs del món virtual que es vivien a través d'una pantalla, per transformar-se en jocs presencials on els participants s'endinsaven en un plantejament totalment immersiu i per tant, s'introduïen dins el propi joc (Bursi i Cornellà, 2020).

Seguint aquest últim plantejament doncs, podríem dir que els Escape Rooms són jocs grupals on els participants han de col·laborar per aportar observacions, plantejar idees o resoldre enigmes i trencaclosques, que els permeti anar enllaçant diversos aspectes d'una situació fins a aconseguir sortir de la sala on estan tancats, abans que finalitzi el temps disponible (Wiemker et al., 2015). Aleshores, després d'una breu introducció al joc on es planteja la història que actua com a fil conductor, els jugadors es transformen en agents o personatges d'aquesta experiència i es disposen a jugar fins a aconseguir resoldre el misteri final que els porti a sortir de la sala (Martín et al., 2017).

Per tant, una metodologia de joc que destaca per posar en pràctica un conjunt divers d'habilitats i coneixements com per exemple: la capacitat d'observació, la lògica, l'enginy, la creativitat i el pensament crític i lateral (Bursi i Cornellà, 2020) que a més, s'afegeix a les habilitats socials que es desenvolupen al llarg de tot el joc, ja que tal com diu Nicholson (2015) els Escape Rooms requereixen treball en equip, delegació, comunicació i col·laboració.

Tot un seguit d'aspectes que ens ajuden a justificar el perquè de l'interès que recentment s'ha començat a despertar en el món de l'educació, basat principalment, en la proposta d'introduir aquests jocs a la pràctica docent. Una proposta que a més, ofereix una molt bona oportunitat per atendre a la diversitat, tenint en compte que gràcies a l'ambientació i la resolució d'enigmes realment diversos, els Escape Rooms plantegen la possibilitat d'utilitzar múltiples enfocaments del coneixement, que ens permeten treballar alhora les diverses intel·ligències i pensar i aprendre de manera diferent, no convencional i sobretot, des de noves perspectives (Wiemker et al., 2015).

2.1.6.1. Els Escape Rooms en l'àmbit educatiu

Tal com Aznar et al. (2020) diuen, els Escape Rooms Educatius són una concreció de l'Aprenentatge Basat en el Joc, que pretenen que els infants realitzin els aprenentatges des d'una perspectiva més lúdica i significativa. Aleshores, a partir de treballar en equip, fer ús de l'enginy, els coneixements previs i les habilitats tant individuals com col·lectives, els alumnes són capaços de resoldre tot un seguit d'enigmes i reptes que els permeten sortir de la sala on estan tancats i guanyar el joc.

A més, des d'un punt de vista pedagògic, els Escape Room es basen en un enfocament social-constructivista, on es diu que són els alumnes els qui construeixen el seu propi coneixement i per tant, és molt important presentar-los experiències realment vivencials, on es tinguin en compte els seus coneixements previs i alhora, es proposin situacions motivacionals que parteixin dels seus interessos (verde1). Un aspecte realment interessant, atès que gràcies a la versatilitat dels Escape Rooms, es pot aconseguir una major assimilació dels continguts presents en les diverses àrees curriculars i adaptar l'experiència a qualsevol temàtica, àmbit i etapa educativa sense oblidar l'essència dels infants. (Merchán, 2017).

Per tant, un conjunt d'aspectes que fan que els Escape Rooms Educatius, comptin amb tot un seguit de punts forts que donen força a l'argument sobre la idea d'introduir aquests jocs dins les aules, ja que tal com Aznar et al. (2020) i Jiménez et al. (2020) diuen, els Escape Rooms Educatius són un recurs realment potent dins els centres escolars, ja que:

- Permeten presentar els continguts d'una forma original, atractiva, divertida i motivadora.
- Faciliten desenvolupar habilitats individuals com: l'autonomia, la presa de decisions i l'autoconeixement.
- Faciliten desenvolupar habilitats grupals com: el treball en equip, la col·laboració, la comunicació, la delegació o la resolució de problemes, la suma d'habilitats i el lideratge.
- Afavoreixen tot un seguit d'elements intel·lectuals com: la lògica, el raonament deductiu, la memòria, la concentració, l'atenció, la creativitat, la imaginació, l'agilitat mental, la resolució de conflictes, la gestió del temps i la gestió dels recursos disponibles.
- Aconsegueixen accedir a l'aprenentatge significatiu i desenvolupar tot un seguit d'habilitats i capacitats cognitives.

Finalment, m'agradaria concloure aquest apartat destacant la idea que tot i els grans beneficis que aporten els Escape Rooms Educatius, és realment important que mai els considerem com la nostra única metodologia, atès que tal com va dir Fernández (2006) "Cada mètode és bo per a determinades situacions d'ensenyament-aprenentatge, però cap mètode és bo per a totes" (p.41). Per tant, fent cas a les recomanacions de Diago i Ventura (2017), els hem d'utilitzar de manera puntual, per tal d'evitar que es converteixin en una activitat quotidiana sense cap mena d'element motivacional.

2.2. ANTECEDENTS PRÀCTICS

Tenint en compte que tal com Friedrich et al. (2018) diuen, en els últims 6 anys s'ha vist el desenvolupament d'un nombre creixent d'Escape Rooms Educatius amb resultats satisfactoris, sobretot respecte a la millora en la comunicació, la col·laboració, el compromís i la satisfacció dels estudiants. A continuació, explicaré algunes d'aquestes experiències i exposaré els resultats que van obtenir, junt amb una breu i general conclusió al respecte.

En primer lloc, tenim l'experiència de García et al. (2020) que ens expliquen la implementació d'un Escape Room Educatiu a una escola pública de Totana, que es va dur a terme a l'àrea de matemàtiques amb alumnes de tercer de primària. Una pràctica tematitzada en la pel·lícula de Star Wars, amb la qual van obtenir resultats realment gratificats, atès que: van observar nombroses situacions que evidenciaven l'interès individual i grupal per progressar en els diferents enigmes, els alumnes es mostraven realment motivats gràcies a l'ambientació, no van expressar cap valoració negativa respecte a l'error, els infants als quals els acostuma a costar realitzar les tasques que es plantegen a l'aula es mostraven realment participatius, es va poder detectar la utilització del pensament creatiu, etc. Per tant, una activitat que tal com van destacar els mateixos autors, va superar totes les expectatives i els objectius que s'havien preestablert.

En segon lloc, em centraré en l'experiència de Hortigüela et al. (2018), ja que van participar en la implementació d'un Escape Room Educatiu tematitzat en els superherois de Marvel, a l'àrea d'EF d'un centre públic de la ciutat de Burgos, que va concloure amb l'obtenció de molts bons resultats, ja que tal com van expressar els autors, des del primer moment els infants es van mostrar realment motivats, predisposats, entusiasmats i implicats, ja que es partia d'un fil conductor realment potent que sorgia dels interessos dels propis alumnes i per tant, l'experiència va resultar tan positiva que només en acabar ja hi havia infants que preguntaven quan podrien fer un altre.

En tercer lloc, explicaré un Escape Room Educatiu que es va implementar en una escola de llengua castellana de Barcelona durant la tardor de 2019. En aquest cas, es va dur a terme dues vegades el mateix Escape Room amb grups diferents i després de posar en comú les opinions tant dels alumnes com dels mestres, es va arribar a la conclusió que en termes generals, es tractava d'una proposta molt interessant, significativa i útil pel desenvolupament tant de la llengua com de les habilitats socials i per tant, es va corroborar la utilitat i l'eficàcia de realitzar propostes de caràcter més lúdic i dinàmic a l'aula, ja que amb la seva implementació, s'havia percebut una millora quant a la motivació, l'interès, l'autonomia, les habilitats socials, personals i, per descomptat, en el rendiment acadèmic i en el seu procés d'aprenentatge, alhora que es tenia en compte la diversitat de l'aula (Martín i Batlle, 2020).

A més, a continuació exposaré una experiència molt interessant que van experimentar Iglesias et al. (2019) en algunes escoles d'Andalusia, on van implementar uns Escape Room Educatius per tots els grups que comptaven amb alguns infants de primària i secundària atesos per l'ONCE. Una proposta realment interessant que va obtenir resultats molt favorables, ja que es va poder observar com al llarg de tot el joc,

l'alumnat estava totalment inclòs, es va divertir molt i es va mostrar realment implicat i interessat. Tot un seguit d'aspectes, que van ajudar a fer que els mateixos autors es quedessin amb la idea que s'han de dur a terme més activitats com aquestes, on s'afavoreixen les relacions interpersonals, amb la finalitat que els alumnes adquireixin autonomia en les habilitats de la vida diària, se sentin inclosos en la societat i alhora, vegin que la seva contribució és realment important per assolir l'objectiu final.

Finalment, m'agradaria destacar els resultats que va obtenir Fotaris i Mastoras (2019) en la seva investigació sobre 68 estudis d'implementacions d'Escape Rooms Educatius, on els resultats indicaven que els Escape Rooms són pràctiques innovadores, actives, col·laboratives i constructivistes que poden modelar l'aprenentatge de manera més poderosa que l'ensenyament convencional, ja que ajuden els alumnes a comprendre el valor de veure els problemes des de diferents perspectives, els exposen al treball en equip col·laboratiu, promouen el compromís i la persistència en la tasca, enforteixen les relacions socials, activen l'esperit d'equip i faciliten els beneficis de l'aprenentatge profund a través de la discussió en grup i la tutoria entre iguals.

Per tant, podríem concloure aquest apartat afirmant com tot i que encara falta molta investigació per endavant, de moment els resultats que estem obtenint en les diverses pràctiques són realment favorables i doncs, mostren que si es planteja un bon Escape Room que parteixi dels interessos dels alumnes, agrupi els infants de manera heterogènia i plantegi el treball dels continguts més adequats segons nivell i el grup, aconseguirem oferir als alumnes una experiència educativa realment significativa i gratificant, que permeti avançar en els aprenentatges de tots els infants.

3. METODOLOGIA

Tal com he explicat anteriorment, en aquest Treball de Final de Grau plantejo analitzar la utilització dels Escape Room com a eina educativa per atendre a la diversitat, junt amb tot un seguit d'altres objectius ben interessants que pretenc observar gràcies a la creació i implementació d'un Escape Room dins un centre educatiu.

3.1. ANÀLISI DEL CONTEXT

3.1.1. El centre

En primer lloc, és important tenir en compte que aquesta implementació es durà a terme a l'escola Gabriel Castellà d'Igualada. Un centre que se situa en un extrem de la ciutat i concretament, al costat de la via del tren, en mig del barri de Montserrat i el barri Sant Crist, on s'acostumen a allotjar la majoria de famílies immigrants que provenen de diferents llocs del món tot i que en especial, destaca la comunitat Marroquí.

No és estrany doncs, que l'escola compti amb un 68% d'alumnes d'origen estranger que malauradament, en termes generals, es troben en situacions molt precàries pel fet que la situació econòmica, laboral, cultural i lingüística de les seves famílies, acaba dificultant que puguin superar les diverses barreres contra les quals han de lluitar diàriament. Tot un seguit d'aspectes que en certa manera, ens expliquen per què aquesta escola és considerada un centre de màxima complexitat.

A més, tot i que la llengua vehicular del centre és la llengua catalana, cal destacar com el fet que la majoria d'alumnes no siguin d'origen català, provoca que la llengua dominant del carrer acabi sent el castellà, l'àrab i d'altres dialectes del nord d'Àfrica, atès que són aquestes les llengües que s'acaben utilitzant en la majoria de llars. Un aspecte que ens ajuda a entendre com la presència de la dificultat lingüística a les aules, no és un element gens estrany si tenim en compte que en moltes ocasions, ni les famílies que ja fa alguns anys que estan a la ciutat saben parlar ni català ni castellà i doncs, la comunicació amb aquestes resulta tan complicada, que moltes vegades, han de demanar que vingui un traductor per tal de poder comentar aspectes importants sobre els seus infants.

D'altra banda, en relació amb el volum d'infants que s'atenen en aquest centre escolar, és important tenir en compte que tot i que la ràtio és de 22 alumnes a cada aula d'educació infantil i 23 alumnes a cada aula d'educació primària, component així una escola d'una única línia; aquest any a causa de les noves mesures imposades per la pandèmia de la COVID-19, s'han hagut de fer grups d'uns 15 alumnes barrejant i dividint en algunes ocasions diversos cursos, de tal manera que depenent del cicle ens podem trobar des d'una fins a dues o tres línies.

Finalment, m'agradaria esmentar com tot i les grans dificultats a les quals s'ha d'enfrontar diàriament el Gabriel Castellà, aquesta és una escola que en tot moment aposta per l'evolució, la innovació, les metodologies que fan actiu i protagonista a l'alumne, el treball cooperatiu, les programacions inclusives i sobretot, la millora respecte a la qualitat del funcionament del centre.

3.1.2. El grup d'infants

D'entre tots els cicles que es troben al centre, finalment seran els tres grups de 3r i 4t els qui realitzaran l'Escape Room, ja que tenint en compte el treball que estan realitzant a l'aula sobre la ciutat d'Igualada, considero que és el grup on millor quedarà la implementació d'aquesta nova metodologia, atès que puc introduir-la d'una manera molt natural seguint el fil de tot el que estan treballant amb la tutora.

En primer lloc, és important saber que a causa de les noves mesures imposades per la pandèmia de la COVID-19, on s'especificava que els grups bombolla havien de ser de menys alumnes de l'habitual, es va decidir que aquest curs 2020-2021 es barrejarien tots els infants del cicle mitjà i per tant, ens trobem amb tres grups formats per alumnes tant de 3r com de 4t.

D'una banda, el grup de 3r i 4t A està format per 16 alumnes (3 nens i 5 nenes de 3r i 5 nens i 3 nenes de 4t), que des de l'inici de curs s'han adaptat força bé a la nova organització i han acabat conformant un grup força unit, tot i que a les hores de pati, sovint hi ha problemes quan tenen la pilota perquè els de 4t acaben manant o no deixant jugar als de 3r.

D'altra banda, el grup de 3r i 4t B està format per 15 alumnes (4 nens i 3 nenes de 3r i 4 nens i 4 nenes de 4t), que tot i que a l'inici va costar que una mica que es relacionessin entre ells, ja que no es coneixien gaire ni els infants que corresponien a un mateix curs, finalment han aconseguit establir unes molt bones relacions plenes de confiança, on fins i tot es veuen amistats molt properes entre infants dels diferents cursos.

Per últim, el grup de 3r i 4t C està format per 15 alumnes (4 nens i 4 nenes de 3r i 4 nens i 3 nenes de 4t), que tot i que al primer trimestre mostraven una relació de poc respecte entre ells, gràcies al pas del temps i el treball que ha fet la tutora, actualment es mostra un grup més consolidat on es respecten els uns als altres i s'ha configurat un sentiment molt important de pertinença al grup.

A més, en general és interessant esmentar com són tres grups força actius i xerraires que a nivell d'aprenentatges destaquen per tenir forces mancances en la comprensió lectora i en diversos continguts matemàtics bàsics. Un aspecte que acaba provocant que siguin poc autònoms, ja que aquesta dificultat es reflecteix en la lectura dels enunciats, fent que no sàpiguen el que es demana i doncs, tenen molta dependència de la mestra o dels mateixos companys.

Finalment, m'agradaria concloure aquest apartat destacant que les necessitats més marcades que ens trobem dins aquests 3 grups, són: dos nens amb TDAH (un dels quals no aconsegueix accedir a la lectoescriptura), 4 nens sense diagnòstic que mostren greus dificultats en els aprenentatges i un infant amb una discapacitat motriu que provoca que s'hagi de moure amb el seu caminador o la seva cadira de rodes. Per tant, tot un seguit d'aspectes que he de tenir present a l'hora d'elaborar l'Escape Room, si realment vull assegurar-me d'oferir tots els elements que siguin necessaris perquè tots els alumnes, siguin quines siguin les seves característiques o necessitats, pugin realitzar i gaudir d'aquesta proposta educativa.

3.2. CREACIÓ DEL MATERIAL

Tenint en compte tot el que he esmentat a l'apartat anterior, a continuació presento l'Escape Room que he elaborat arran del treball globalitzat que estan duent a terme els infants de 3r i 4t sobre la història i els diversos aspectes interessants de la ciutat d'Igualada. Un material en el qual, tal com podeu veure a la taula que adjunto a sota, no només he utilitzat la temàtica d'Igualada, sinó que a més, he incorporat el personatge del Gabriel Castellà com a principal protagonista de la història i he utilitzat tots els continguts que estan treballant actualment o que la mestra introduirà en les pròximes setmanes, per crear les diverses proves que conduiran a resoldre el misteri final.

ESCAPE ROOM "SALVEM LA HISTÒRIA D'IGUALADA"	
Destinataris	Alumnes de 3r i 4t.
Organització	Per tal que tots els infants puguin realitzar l'Escape Room, dividirem cada classe en 4 equips (3 de 4 alumnes i 1 de 3 alumnes).
Temporalització	Tenint en compte que cada equip disposa de 40 minuts per resoldre el joc, disposarem de tres matins (un per cada classe). D'aquesta manera cada grup tindrà una hora per poder gaudir de l'experiència, distribuint el temps de la següent manera: <ul style="list-style-type: none">- 10': Comentem el joc i la narrativa d'aquest Escape Room, per tal d'assegurar-nos que entenen tant la història com el seu objectiu final.- 4': Visualitzem el vídeo introductori.- 40': Realitzem l'Escape Room.- 6': Recollim l'aula i la deixem a punt per tal que pugui entrar el següent grup.
Espai	L'Escape Room es durà a terme a l' aula de psicomotricitat dels alumnes d'infantil aprofitant que als matins no la fan servir. Un ampli espai amb alguns mobles que poden ser molt útils per ambientar i amagar totes aquelles pistes que els alumnes necessitaran per aconseguir trobar la resposta final.
Elements curriculars	Tal com he explicat anteriorment, aquest Escape Room es crea arran del treball globalitzat que estan duent a terme els infants de 3r i 4t. Per aquest motiu, en ell s'incorporen tots aquells aspectes que estan treballant actualment o que la mestra introduirà en les pròximes setmanes, gràcies al fet que la versatilitat de proves permet treballar aspectes molt diversos durant el transcurs de tot el joc, introduint així, elements tant de l'àmbit lingüístic com de l'àmbit matemàtic, de coneixement del medi i d'autonomia, iniciativa personal i emprenedoria. <i>* Veure la taula completa d'àmbits, dimensions, competències i continguts a l'annex 7.4.</i>
Narrativa	Tot Escape Room se situa enmig d'una gran història que dona sentit a la missió que es planteja als participants i tal com podreu llegir a les següents línies, aquesta no és pas una excepció:

ESCAPE ROOM “SALVEM LA HISTÒRIA D’IGUALADA”	
Narrativa	<p><i>“Actualment, ens trobem en una lluita constant amb el grup d’anhistòrics de Catalunya, ja que des de fa uns mesos estan entrant en les diverses ciutats i eliminant tots els records històrics que encara es guarden en elles.</i></p> <p><i>Aquest matí, hem rebut l’avís sobre un grup d’anhistòrics que s’estava dirigint cap a Igualada en la recerca del llibre més important de la nostra ciutat, on es guarden les dades més rellevants de tota la història. Un llibre que curiosament, l’any 1840 va ser amagat en algun punt de la ciutat pel grup intel·lectual anomenat Ignotus, ja que es tractava d’un objecte tan valuós que no volien que caigués en les mans equivocades.</i></p> <p><i>Malgrat això, per sort sabem que just abans de morir l’historiador igualadí, Gabriel Castellà va aconseguir descobrir el lloc exacte on l’havien amagat i és justament per aquest motiu, que hem sol·licitat els vostres serveis i us hem portat aquí, al seu antic despatx, per tal que pugueu mirar entre les seves coses i trobar alguna pista que finalment, ens porti a descobrir la localització exacta d’on es troba amagat el llibre i així, puguem agafar-lo abans que arribin els anhistòrics i el destrueixin per sempre.”</i></p> <p><i>* Veure el vídeo introductori on s’explica la narrativa fent clic aquí.</i></p>
Ambientació	<p>Per tal d’aconseguir que els infants s’endinsin en el joc i es converteixin en veritables agents especials, es transforma l’aula de psicomotricitat en l’antic despatx de Gabriel Castellà, atès que és en aquest indret on s’amaga la resposta final que han de trobar.</p> <p><i>* Veure el canvi que viu l’aula gràcies a l’ambientació que es du a terme a l’annex 7.5.</i></p>
Proves	<p>Tal com podeu veure a continuació, el desenvolupament d’aquest Escape Room es realitza gràcies a la resolució de tot un seguit de proves que es presenten de manera lineal, ja que la resolució ordenada de tots aquests reptes condueix a l’objectiu final.</p> <p>En primer lloc, després de visualitzar el vídeo introductori, la mestra facilita la primera prova als infants amb la carpeta del cas, on s’adjunta la narrativa de l’Escape Room i unes indicacions molt clares de com s’han de moure per l’espai si a la primera pista volen arribar.</p> <p>Llavors, una vegada han seguit aquestes indicacions, es troben amb una capsa de fusta tancada amb un candau numèric, de la qual sobresurt una nota que indica com només si resolen l’enigma que s’amaga a la llibreta del recull històric d’Igualada, podran observar que hi ha al seu interior. Una segona prova molt interessant, on han de descobrir quines són les 3 taules de multiplicar que corresponen als diversos números que acompanyen les imatges de cadascuna de les 3 èpoques històriques que apareixen anotades.</p> <p>Tot seguit, després de descobrir les tres taules de multiplicar que s’amagaven darrere cada època i d’introduir-les al candau numèric, aconseguixen obrir la caixa de fusta i observar com en ella, es troba un foli amb tot un seguit de línies i una petita nota escrita per Gabriel Castellà, on es facilita la pista sobre el fet que per poder continuar, s’han de fixar només en les línies paral·leles i els nombres que les acompanyen per així, ordenar-los del més petit al més gran i descobrir per on han de continuar buscant.</p>

ESCAPE ROOM "SALVEM LA HISTÒRIA D'IGUALADA"

Proves

Així doncs, quan descobreixen que les diverses estanteries estan numerades i una d'elles correspon al número exacte que han extret de la prova anterior, comencen a investigar els objectes que es troben per allà fins que es topen amb el **llibre d'imant**, on s'amaguen els diversos elements que permeten resoldre la quarta prova, a partir de descobrir quines són les 4 indicacions, que cal seguir per trobar el recorregut que va fer Gabriel Castellà per la ciutat.

Per tant, 4 direccions que permeten obrir el candau de fletxes que es troba a l'**armariet de futa** i així, aconseguir obtenir els diferents elements de la cinquena prova, on han de sumar les diverses arestes i vèrtex de cada figura geomètrica per així, poder multiplicar aquests dos resultats i descobrir quin és el llibre que han de buscar, fixant-se en la centena del número resultant.

Un llibre que sorprenentment, correspon a una caixa secreta amagada en un **diccionari tancat amb clau**, que poden obrir gràcies al fet que la clau és un dels elements que es trobaven a l'armariet de fusta anterior. Aleshores, una vegada obren aquesta caixa secreta, descobreixen la sisena prova on han d'identificar els nombres parells que es troben en un **quadre de connexions** de l'habitació, per així, poder ordenar-los del més petit al més gran i fixar-se en les lletres que els acompanyen, ja que aquestes corresponen al codi que obre l'objecte final.

Per tant, una vegada ja han trobat les lletres que s'amaguen darrere aquesta última prova, els alumnes han de descobrir de manera intuïtiva que l'element en el qual han d'introduir-les és en el **criptex de metall**, atès que dins aquest s'amaga la localització exacta del llibre més important d'Igualada i per tant, la informació que estem buscant al llarg de tot l'Escape Room.

** Veure els elements de les diferents proves a les imatges de l'annex 7.6.*

Material

Per l'ambientació

- Quadres de la paret.
- Piano.
- Taula i cadira antiga.
- Màquina d'escriure.
- Radiocasset antic.
- Candeleres antigues.
- Tassa antiga.
- Lupa.
- Figures de decoració.
- Folis antics.
- Ploma de vidre.

Per amagar les proves i les pistes

- Carpeta del cas.
- Caixa de fusta.
- Llibreta d'investigació.
- Llibre d'imant.
- Armari petit de fusta.
- Diccionari tancat amb clau.
- Quadre de connexions.
- Criptex de metall.

Per altres funcionalitats

- Un full en blanc.
- Un llapis.
- Vídeo introductori.
- Vídeo amb el compte enrere (40 minuts).
- Candaus de diferents tipologies (números, lletres, fletxes i clau).
- Tela negra per separar l'aula en dues parts.

ESCAPE ROOM “SALVEM LA HISTÒRIA D’IGUALADA”	
Atenció a la diversitat	<p>Un dels grans reptes d’aquest Escape Room és aconseguir que sigui una eina educativa útil per atendre la diversitat de tot l’alumnat i justament per aquest motiu, he utilitzat tot un seguit d’estratègies com per exemple:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plantejar un Escape Room que vagi acord amb allò que estan fent a l’aula i així, aconseguir adquirir un aprenentatge molt més significatiu. - Organitzar als infants en grups heterogenis per tal que es puguin ajudar els uns als altres. - Plantejar la tutoria entre iguals i el treball col·laboratiu com a requisit indispensable per poder desenvolupar el joc, ja que d’aquesta manera treballaran conjuntament per aconseguir l’objectiu final. - Presentar les pistes i les proves fent ús de diversos materials per tal d’intentar arribar a totes les intel·ligències (textos escrits, imatges, vídeos, elements en dues i tres dimensions...). - Disposar d’un espai ample i sense gaires elements al mig per tal que fins i tot, l’infant amb mobilitat reduïda es puguin desplaçar per l’aula sense cap mena de dificultat. - Oferir textos breus i clars que comptin amb diverses estratègies per ajudar a identificar les paraules més importants i la idea clau de tot l’escrit (colors diferents, parts subratllades, fletxes, imatges...). - Demanar que un del grup llegeixi en veu alta. D’aquesta manera aquells infants que mostren més dificultats en la lectura i conseqüent, en la comprensió lectora, podran fer ús de la comprensió oral per participar al mateix nivell que els seus companys.
Avaluació	<p>Aquesta és una activitat que la mestra podrà avaluar gràcies a 4 elements clau:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L’observació constant. - La fitxa de coneixements que es passarà als infants abans i després de l’Escape Room per tal d’analitzar si s’ha produït aprenentatge. - La fitxa valorativa que es passarà als infants després de fer l’Escape Room per saber la seva opinió al respecte. - El qüestionari en línia que es passarà als mestres després de fer l’Escape Room per saber la seva opinió al respecte. <p><i>* Veure les fitxes i el qüestionari a l’annex 7.7.</i></p>

4. RESULTATS

4.1. DESCRIPCIÓ DE L'EXPERIÈNCIA

Una vegada acabada la planificació i la creació de tots i cadascun dels elements que configuren l'Escape Room, vaig parlar amb les tutores de les diverses aules de 3r i 4t per tal de poder concretar la data i el moment exacte en el qual podríem dur a terme cadascuna de les implementacions, ja que tal com he explicat a l'apartat anterior, cada ronda d'Escape Room acaba durant una hora aproximadament i tenint en compte que són tres grups de 15 alumnes cadascun, necessitàvem tres matins sencers per assegurar-nos que tots ells tinguessin temps suficient per dur-lo a terme.

Aleshores, després de mirar i comparar els calendaris, finalment vam aconseguir trobar tres moments clau en els quals els infants podrien realitzar l'Escape Room sense cap mena de preocupació, com eren el dimecres 5 de maig (la classe de 3r i 4t C), el divendres 7 de maig (la classe de 3r i 4t A) i el dilluns 10 de maig (la classe de 3r i 4t B). Per tant, tres dates i tres grups ben diferenciats que tal com veureu a continuació, tot i seguir un mateix patró d'organització, van acabar mostrant certes característiques individuals que influenciaven al desenvolupament final del joc.

En primer lloc, respecte al grup de 3r i 4t C és interessant destacar com tot i que en moltes ocasions els resultava una mica difícil entendre les connexions lògiques que unien les diverses proves i pistes amagades per l'aula, des del plantejament inicial de la proposta, es van mostrar realment motivats i participatius en cadascuna de les proves que s'anaven plantejant al llarg del transcurs de tot l'Escape Room i això, va ajudar a fer que d'una manera molt natural i tranquil·la, superessin cadascun dels bloquejos amb els quals es van anar topant.

En segon lloc, podríem dir el grup de 3r i 4t A tot i que van necessitar la meua ajuda en diverses ocasions per facilitar-los alguna pista o explicació extra, van ser els alumnes que van desenvolupar l'Escape Room d'una manera molt més autònoma, atès que a l'hora de resoldre les diverses proves, feien ús d'un molt bon sentit de la lògica que els ajudava a connectar els diferents elements que es trobaven amagats per l'aula.

Finalment, el grup de 3r i 4t B va destacar per ser el més divers, tenint en compte que en ell podíem diferenciar dos grups ben marcats, com són d'una banda, aquells qui es despistaven tota l'estona amb el material de la decoració i no acabaven de participar en el grup, perquè no estaven atents al que s'anava resolent i d'altra banda, aquells qui resolien el misteri realment ràpid, ja que estaven tan alerta i connectats al joc que no els resultava gens difícil trobar les diferents connexions.

Tot i això, per tal de tancar aquest apartat, penso que és important destacar com en general, tots ells es van mostrar realment interessats i amb ganes de resoldre l'enigma abans que s'acabés el temps marcat, atès que es podia observar com a l'hora d'introduir els diversos codis que obrien els candaus per exemple, s'animaven els uns als altres per tal d'introduir-los correctament i no gastar més temps de l'esperat.

* Veure el registre fotogràfic realitzat a l'[annex 7.8](#).

4.2. AVALUACIÓ DE LA INTERVENCIÓ

Arribats a aquest punt doncs, és interessant destacar com aquesta ha sigut una experiència realment positiva tant per mi, com pels diversos mestres que han tingut l'oportunitat de conèixer una mica més aquesta proposta i sobretot, per tots aquells alumnes que han pogut participar i endinsar-se en el desenvolupament d'aquest joc.

D'una banda, gràcies a l'observació he pogut confirmar com davant el plantejament d'aquesta activitat, els alumnes s'han mostrat realment motivats i amb ganes de resoldre cadascuna de les proves, ja que encara que algunes els resultés més difícil que d'altres, sabien que si aconseguien esbrinar la resposta, podrien avançar en el joc i aconseguir assolit l'objectiu final, tot descobrint el gran misteri d'on s'amaga el llibre més important d'Igualada i llavors, aquest fet provocava que s'ajudessin i s'escoltessin els uns als altres fins a trobar la resposta adequada.

D'altra banda, amb les respostes de la fitxa de valoració que vaig passar als infants després de realitzar l'Escape Room i que podeu veure a l'[annex 7.10](#), és interessant destacar el gran èxit que va tenir la proposta entre els alumnes, ja que el 100% van afirmar que els havia agradat molt el joc i que desitjarien fer un altre en un futur, atès que els havia semblat una activitat molt divertida, on era molt positiu treballar en equip, ja que havien d'investigar molt, trobar pistes, descobrir l'enigma d'un gran misteri... i molts altres aspectes que podeu veure a les respostes que he adjuntat en forma de gràfic en l'apartat de les preguntes 1, 2 i 4 d'aquest mateix annex.

A més, si observem les respostes de les preguntes 5, 6 i 7, podem veure com tot i que un gran nombre d'alumnes destacaven que els havia agradat tots els elements de l'Escape Room i que no hi havia cap aspecte que consideressin important o interessant de canviar, ja que consideraven que la manera com s'havia plantejat ja era la correcta; alguns altres, sí que comentaven que tot i que els havia encantat alguns elements com per exemple: les pistes, la prova de la caixa, el criptex de metall, estar amb els companys, etc. Hi havia algun altre element que potser sí que millorarien com per exemple: el vídeo (fent-lo més curt), el temps (eliminant-lo), els diversos candaus (provant-los abans de l'Escape Room per conèixer el seu funcionament), etc.

Altrament, a la pregunta 3 també se'ls va preguntar si creien que l'Escape Room els havia ajudat en els seus aprenentatges. Una pregunta a la qual el 97% dels infants van respondre afirmativament, tot destacant un progrés en diversos elements actitudinals, relacionals, de l'àmbit matemàtic o del coneixement del medi, que curiosament, en termes generals corresponen amb aquells continguts de la fixa de coneixements on s'ha detectat més millora tal com podem veure a l'[annex 7.11](#).

Finalment, és interessant destacar com gràcies al qüestionari de valoració que vaig passar als mestres i podeu veure a l'[annex 7.9](#), em va ser possible descobrir que l'opinió de tots ells coincidia en el fet que tot i que aquesta metodologia implica una gran càrrega de feina pel docent, realment es tracta d'una molt bona eina educativa, atès que està plantejat d'una manera tan atractiva que fa els alumnes se sentin motivats des del primer moment i puguin adquirir els coneixements de diferents maneres tot atenent les necessitats de cadascun dels infants.

5. CONCLUSIONS

5.1. Anàlisi dels resultats obtinguts

Arran de tot el que he explicat anteriorment, no és estrany que afirmi com la implementació de l'Escape Room "Salvem la història d'Igualada" ha sigut una experiència realment gratificant tant per mi, com pels mestres i els alumnes que van tenir l'oportunitat de vivenciar un exemple del que seria la incorporació d'aquesta metodologia dins l'àmbit educatiu, atès que aquesta, els ha pogut mostrar una nova forma de progressar en els aprenentatges des d'una perspectiva més dinàmica, activa i motivadora, en la qual de manera natural, s'incorporen molts elements que ens permeten fer una atenció a la diversitat molt més acurada a les necessitats que planteja cada infant i doncs, gràcies a aquesta experiència, podem afirmar el fet que he aconseguit assolit l'objectiu general d'aquest TFG, basat en "Crear un Escape Room que atengui la diversitat de tot l'alumnat per analitzar com ajuda aquesta eina a fer que es donin millores en els aprenentatges dels alumnes".

Una idea que va íntimament lligada al primer objectiu específic, tenint en compte que gràcies a la creació i la implementació de l'Escape Room "Salvem la història d'Igualada", he pogut comprovar com aquesta és una metodologia tan oberta, dinàmica i versàtil que des del primer moment, ens permet atendre les necessitats de tots els alumnes fent ús de tot un seguit d'estratègies ben diverses, com per exemple: treballar amb ràtios reduïdes d'alumnes per tal de poder atendre'ls d'una manera més personalitzada, fer ús del treball cooperatiu i la tutoria entre iguals per fomentar que s'ajudin els uns als altres, presentar un mateix contingut de múltiples formes per tal d'intentar arribar al màxim d'intel·ligències possibles, etc.

D'altra banda, si ens centrem en el segon objectiu específic, és interessant destacar com indubtablement, he pogut confirmar la presència d'un gran factor motivacional al llarg de tota la implementació, que no només provocava que els infants estiguessin alerta de tot allò que se'ls explicava i els envoltava, sinó que a més, feia que es mostressin realment receptius a l'hora de treballar continguts que no acabaven d'entendre o d'incorporar altres que encara no havien ni treballat a l'aula. Per tant, un aspecte que ens permet afirmar com efectivament, els Escape Room es presenten d'una manera tan lúdica i atractiva pels alumnes, que fan que comptin amb aquest important factor motivacional que ajuda a promoure l'aprenentatge, ja que els infants s'enfronten a ell amb una altra actitud.

A més, respecte al tercer objectiu, penso que és important aclarir com tot i que no he tingut la possibilitat de fer la implementació de més d'un Escape Room en un mateix grup, per tal de poder veure un major resultat en relació amb els aprenentatges que realitzen els alumnes a partir d'aquesta metodologia, sí que he pogut identificar com els continguts que es treballaven en aquelles proves de l'Escape Room en les quals ens vam aturar més per reflexionar entre tots i entendre com podíem respondre correctament per poder avançar en el joc, han coincidit exactament amb aquells que mostren una millora a la fitxa de coneixements que van realitzar els infants abans i després de dur a terme el joc.

Finalment, en relació amb l'últim objectiu, cal esmentar com gràcies al qüestionari de valoració que vaig passar als mestres i que podeu veure a l'[annex 7.9](#), he pogut comprendre com tot i que tots els docents coincideixen a l'hora d'afirmar que els Escape Rooms poden convertir-se en grans eines educatives, ja que plantegen treballar les diverses competències des d'una perspectiva realment innovadora, atractiva i motivadora pels alumnes; també es posen d'acord a l'hora de destacar la gran feina que suposa pel mestre tant la creació com la preparació i implementació d'aquests Escape Rooms, a més de tenir en compte la necessitat de poder comptar amb un espai on poder dur-lo a terme. Per tant, tot un seguit d'aspectes que malauradament, influeixen a l'hora de proposar la utilització d'aquesta metodologia.

5.2. Limitacions

Afortunadament, en el meu cas puc afirmar com les limitacions amb les quals m'he trobat al llarg de tot el procés han sigut ben contades, ja que des del primer moment, he comptat amb mestres realment oberts a provar noves metodologies, alumnes molt motivats a participar en la meva proposta i sobretot, un centre escolar disposat a oferir-me un espai sempre que el necessités per dur a terme la implementació corresponent.

Per tant, penso que l'únic aspecte important a destacar en aquest apartat ha sigut la limitació del temps, ja que pel fet que el centre escolar va a un ritme més lent i sempre tenen moltes coses planificades, em va resultar difícil poder quadrar els horaris de l'escola amb els de les diverses entregues que s'anaven pautant des de la universitat, tot i que finalment, gràcies a la gran implicació i comprensió dels mestres, em va ser possible anar entregant les diverses tasques a temps.

5.3. Prospectiva

Arribats a aquest punt del TFG, penso que és important tancar destacant com en el cas de poder allargar aquest projecte, seria interessant endinsar-me en la investigació de dos aspectes ben interessants que considero que s'han quedat de banda, ja que amb el temps que disposava no podia arribar a atendre alguns aspectes com per exemple, la implementació d'Escape Rooms en diversos cicles i la implementació d'Escape Rooms amb infants que comptin amb algunes necessitats més greus i marcades.

D'una banda, considero que seria interessant realitzar aquesta implementació d'Escape Rooms en diversos cicles, centrant-me sobretot en aquells infants més petits, per tal de poder comprovar si aquesta eina és realment útil educativament parlant, per qualsevol de les edats o bé, només és efectiva a partir d'una etapa en concret.

D'altra banda, penso que també és necessari analitzar la implementació d'aquests Escape Rooms amb infants que comptin amb algunes necessitats més greus i marcades, atès que la meva mostra només comptava amb les necessitats habituals que planteja la diversitat de qualsevol aula, juntament amb un infant amb una discapacitat motriu, dos nens amb TDAH (un dels quals no aconsegueix accedir a la lectoescriptura) i 4 nens sense diagnòstic que mostren greus dificultats en els aprenentatges i doncs, crec que seria interessant poder investigar si aquesta metodologia és igual d'útil amb altres tipus de necessitats.

6.REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

- Alart, N. (2006). Las Inteligencias Múltiples en el aula de ELE. *Revista Internacional de Humanidades*, 6(1), 63–77. <https://doi.org/10.18848/2474-5022/cgp/v06i01/63-77>
- Alzate, G. i Peña, L. (2009). La tutoría entre iguales: una modalidad para el desarrollo de la escritura en la educación superior. *Universitas Psychologica*, 9(1), 123–138. <https://doi.org/10.11144/javeriana.upsy9-1.timd>
- Armstrong, T. (2006). *Inteligencias múltiples en el aula: Guía práctica para educadores*. Paidós.
- Aznar, I., Cáceres, M., Romero, J. i Marín, J. (2020). *Investigación e Innovación Educativa: Tendencias y Retos*. Dykinson.
- Ballester, A. (2005). El aprendizaje significativo en la práctica. Equipos de investigación y ejemplos en didáctica de la geografía. *CiberEduca*, 1–9. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/24385/Documento_completo.pdf?sequence=1
- Ballester, A. (2011). *L'Aprenentatge Significatiu a La Pràctica: Com fer l'aprenentatge significatiu a la pràctica*. Círculo Rojo.
- Baudrit, A. (2000). *El tutor: Procesos de tutela entre alumnos*. Paidós.
- Brusi, D. i Cornellà, P. (2020). Escape rooms y Breakouts en Geología: La experiencia de “Terra sísmica”. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28 (1), 74-88. <https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372926>
- Cornellà, P., Estebanell, M. i Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Enseñanza de Las Ciencias de La Tierra*, 28(1), 5–19. <https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Cortese, C. (2005). Learning through Teaching. *Management Learning*, 36(1), 87-115. <https://doi.org/10.1177/1350507605049905>
- Daiute, C. i Dalton, B. (1993). Collaboration between children learning to write: Can novices be masters?, *Cognition and instruction*, 10 (4), 281-333. https://doi.org/10.1207/s1532690xci1004_1
- Diago, P. i Ventura, N. (2017). Escape Room: gamificación educativa para el aprendizaje de las matemáticas. *Suma: revista sobre Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas*, 85, 33-40.
- Duran, D., i Blanch, S. (2008). L'aprenentatge cooperatiu com a estratègia instructiva per a la inclusió. *Suports: Revista Catalana d'Educació Especial i Atenció a la Diversitat*, 12(1), 4-12.
- Duran, D. (2011). Aprender enseñando: un paradigma emergente. *Herramientas: Revista de Formación y Empleo*, 110, 4-13.
- Duran, R. i Gauvain, M. (1993). The role of age versus expertise in peer collaboration during joint planning. *Journal of Experimental Child Psychology*, 55(2), 227-242. <https://doi.org/10.1006/jecp.1993.1013>
- Emst, G. (2001). Educación para todos: La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner. *Revista de Psicología de la PUCP*, 19 (2), 319–332. <https://doi.org/10.18800/psico.200102.006>
- Fernández, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio Siglo XXI*, 24, 35-56. <https://revistas.um.es/educatio/article/view/152>
-

-
- Fotaris, P., i Mastoras, T. (2019). Escape rooms for learning: A systematic review. *Reading: Proceedings of the European Conference on Games-Based Learning*, 235–243. <https://doi.org/10.34190/GBL.19.179>
- Friedrich, C., Teaford, H., Taubenheim, A., Boland, P., i Sick, B. (2018). Escaping the professional silo: an escape room implemented in an interprofessional education curriculum. *Journal of Interprofessional Care*, 33(5), 573-575. <https://doi.org/10.1080/13561820.2018.1538941>
- García, P., Solano, I. i Sánchez, i M. (2020). Análisis de una Escape Room Educativa en Clase de Matemáticas de Educación Primaria. *REDIMAT: Journal for Research in Mathematics Education*, 9(3), 273–297. <https://doi.org/10.17583/REDIMAT.2020.4437>
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- Gardner, H. (2001), *La inteligencia reformulada: las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Paidós.
- Gomis, N. (2007). *Evaluación de las inteligencias múltiples en el contexto educativo a través de expertos, maestros y padres [Tesi doctoral, Universitat d'Alacant]*. Dialnet.
- Gomis, N., i Martí, L. (2018). L'aplicació de la teoria intel·ligències múltiples a l'aula d'Infantil i Primària: Reptes i possibilitats. *La Rella*, 31, 169–188. <https://www.raco.cat/index.php/Rella/article/view/343960/439742>
- Hortigüela, D., Hernando, A. i Pérez, Á. (2018). *El escape room: Una propuesta cooperativa con infinidad de posibilidades en educación física*. XI Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas
- Iglesias, G., Fernández, R., Benjumea, R., Mendel, S., González, N., Barea, J., Pérez, J. i Romero, A. (2019). «Braillín y el cupón premiado»: adaptación de una actividad de escape room para alumnos con discapacidad visual de Educación Primaria y Secundaria. *Integración: Revista Digital Sobre Discapacidad Visual*, 74, 112–126. <https://www.once.es/dejanos-ayudarte/la-discapacidad-visual/revista-red-visual/numeros-anteriores-revista-integracion/2019-integracion-74-75/numero-74-de-la-revista-integracion>
- Jiménez, C., Arís, N., Magreñán, Á. i Orcos, L. (2020). Digital escape room, using Genial.ly and a breakout to learn algebra at secondary education level in Spain. *Education Sciences*, 10(10), 1–14. <https://doi.org/10.3390/educsci10100271>
- Jiménez, J. (2017). *L'aprenentatge basat en jocs millora els resultats de l'alumnat?* [Treball de fi de màster, Universitat Politècnica de Catalunya]. <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/107141>
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Kroski, E. (2019). *Escape Rooms y otras experiencias inmersivas en la biblioteca*. Ediciones ALA.
- Martín, A., Herranz, P. i Segovia, M. (2017). Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot. *Anales de ASEPUMA*, 25, 1-17. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210181>
- Martín, C. i Batlle, J. (2020). La ludificació en joc: la percepció dels estudiants sobre un escape room educatiu a l'aula d'espanyol com a llengua estrangera. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca En Educació*, 14(1), 1–19. <https://doi.org/10.1344/reire2021.14.132195>
-

-
- Mequè, E. (2004). *Joc, interacció i construcció de coneixements matemàtics* [Tesis doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona]. Dipòsit digital de documents de la UAB.
- Merchán, G. (2017). *The Gate School Escape Room: An educational proposal* [Trabajo Fin de Máster, University of Valladolid]. UVaDOC.
- Net-Learning. (2015). *Gamificación y aprendizaje basado en el juego: ¿en qué se diferencian?*. <http://www.net-learning.com.ar/blog/infografias/gamificacion-y-aprendizaje-basado-en-el-juego-en-que-se-diferencian.html>.
- Nicholson, S. (2015). Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities. *White Paper*. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Ovejero, A. (1990) *El aprendizaje cooperativo. Una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional*. PPU: Promociones y Publicaciones Universitarias.
- Pérez, L. i Beltrán, J. (2006). Dos décadas de “inteligencias múltiples”: implicaciones para la psicología de la educación. *Revista Papeles del Psicólogo*, 27(3), 147–164. <http://www.papelesdelpsicologo.es/pdf/1372.pdf>
- Pho, A. i Discore, A. (2015). Game-Based Learning. *Instruction Section*. <https://acrl.ala.org/IS/wp-content/uploads/2014/05/spring2015.pdf>
- Pisabarro, A. i Vivaracho, C. (2018). Gamificación en el aula: gincana de programación. *ReVisión: Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática*, 11(1), 85-93. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6264619>
- Pujolàs, P. (2002). *El aprendizaje cooperativo: Algunas propuestas para organizar de forma cooperativa el aprendizaje en el aula* [Document de treball, Universidad de Vic]. <https://www.ugr.es/~fjjrios/pce/media/7a-AprendizajeCooperativoAula.pdf>
- Pujolàs, P. (2003) *Aprender juntos alumnos diferentes*. Eumo Editorial.
- Pujolàs, P. (2008). Cooperar per aprendre i aprendre a cooperar: el treball en equips cooperatius com a recurs i com a contingut. *Suports: Revista Catalana d'educació Especial i Atenció a La Diversitat*, 12(1), 21–37. <https://www.ugr.es/~fjjrios/pce/media/7a-AprendizajeCooperativoAula.pdf>
- Rodrigo, C. (2012). *Motivació, expectatives i aprenentatge cooperatiu en una escola inclusiva* [Tesi doctoral, Universitat de Vic]. TDX: Tesis Doctorals en Xarxa.
- Trybus, J. (2015). *Game-Based Learning: What it is, Why it Works, and Where it's Going*. New Media Institute.
- Topping, K. (1996). *Effective Peer Tutoring in Further and Higher Education*. SEDA Paper.
- Wiemker, M., Elumir, E., i Clare, A. (2015). Escape Room Games: “Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?”. <https://thecodex.ca/wp-content/uploads/2016/08/00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf>
- Wilson, L. (1998). *What's the big attraction?: Why teachers are drawn to using*.
-

7.ANNEXES

7.1. Quadre DAFO

DEBILITATS <ul style="list-style-type: none">• Els Escape Room estan poc treballats a les escoles i per tant, tenim poques dades.• Es requereix disposar de bastant temps per poder observar els resultats que generen els Escape Room dins les aules.• El mestre o la mestra necessita temps extra per poder crear tot el material que requereix un Escape Room.	AMENACES <ul style="list-style-type: none">• La situació de les escoles amb la COVID-19 pot suposar una problemàtica de cara a la implementació dels Escape Room.• L'escola a la qual puc accedir es pot mostrar reticent a la implementació de la metodologia que plantejo.• L'alumnat pot sentir-se incòmode davant aquesta nova metodologia, atès que està habituat a treballar d'una altra forma.
FORTALESES <ul style="list-style-type: none">• En els últims anys els Escape Room estan més presents en els diàlegs de les noves propostes educatives.• Els Escape Room compten amb moltes qualitats positives que poden ajudar àmpliament a l'atenció a la diversitat, tenint en compte les particularitats de cada infant.• El fet que els mestres creïn els Escape Room, permet que es parteixi dels interessos i els gustos de cada infant.	OPORTUNITATS <ul style="list-style-type: none">• Compto amb un centre al qual puc accedir per dur a terme la implementació dels Escape Room (l'escola on realitzaré el Pràcticum III).• Tenint en compte que el centre al qual tinc accés és d'alta complexitat, puc assegurar la presència de diversitat en el centre.• Disposo de temps per poder dur a terme la investigació, la creació de material, la implementació i l'anàlisi dels resultats.

7.2. Temporalització

2021

CRONOGRAMA

Treball de Final de Grau

FEBRER

DL	DT	DC	DJ	DV	DS	DG
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

MARÇ

DL	DT	DC	DJ	DV	DS	DG
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

ABRIL

DL	DT	DC	DJ	DV	DS	DG
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

MAIG

DL	DT	DC	DJ	DV	DS	DG
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

JUNY

DL	DT	DC	DJ	DV	DS	DG
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

JULIOL

DL	DT	DC	DJ	DV	DS	DG
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

- Tutories grupals.
- Recollida d'informació sobre el grup on implementaré l'Escape Room.
- Entrega fase 3 i 4 (metodologia i resultats).
- Entrega fase 1 (disseny del projecte i pla de treball).
- Creació de l'Escape Room.
- Lliurament TFG.
- Entrega fase 2 (marc teòric).
- Implementació de l'Escape Room.
- Període de defensa del TFG.
- Contactar amb els centres escolars.
- Anàlisi dels resultats obtinguts.

7.3. Taula amb els diversos tipus d'intel·ligències

Tipus d'intel·ligències	Explicació de les diverses capacitats que aporta cada intel·ligència	Professionals que compten amb cada intel·ligència
Lingüística	Capacitat de processar amb rapidesa missatges lingüístics, expressar idees, ordenar paraules i donar sentit als missatges.	Escriptors, poetes, redactors, etc.
Logicomatemàtica	Capacitat per resoldre problemes de lògica i matemàtiques, fent servir els números de manera adequada i tenint un bon raonament.	Científics, matemàtics, etc.
Visual-espacial	Capacitat de percebre el món amb precisió a partir de la concepció d'un model mental en tres dimensions, que utilitza plànols, gràfics, puzles, laberints, mapes, dibuixos, etc.	Mariners, pilots, enginyers, cirurgians, escultors, arquitectes, decoradors, etc.
Musical	Capacitat de cantar, recordar sons, tocar instruments, percebre, discriminar, transformar i expressar ritmes i formes musicals.	Cantants, compositors, músics, etc.
Cinètica-corporal	Capacitat de controlar els moviments corporals i de manipular objectes amb habilitat.	Esportistes, artesans, ballarins, etc.
Interpersonal	Capacitat de percebre i comprendre els sentiments i les intencions de les altres persones, alhora que és capaç de treballar amb elles i resoldre conflictes, compartir, cooperar, etc.	Polítics, psicòlegs, administradors, etc.
Intrapersonal	Capacitat d'autoestima i automotivació, que dona accés a la pròpia vida interior, per així, poder distingir les pròpies emocions, reconèixer els punts forts i dèbils, etc.	Venedors, polítics, professors, terapeutes, etc.
Naturalista	Capacitat d'observar, estudiar i entendre la naturalesa formada tant per la flora com per la fauna.	Biòlegs, herbolaris, geòleg, etc.

7.4. Taula d'àmbits, dimensions, competències i continguts de l'Escape Room

Àmbit lingüístic (llengua catalana)						
Dimensió comunicació oral			Dimensió comprensió lectora			
1	2	3	4	5	6	7
<ul style="list-style-type: none"> - Estratègies per a la comprensió: reconèixer, seleccionar, interpretar, anticipar, inferir i retenir. - Tema, idea principal i idees rellevants. - Adequació del registre al context, al destinatari i al propòsit. - Estratègies de participació activa i col·laborativa en situacions espontànies i dirigides per planificar, organitzar el discurs i negociar el significat. - Elements expressius: to de veu, mirada, gest, entonació, ritme. - Normes que regeixen la interacció oral: torns de paraula, manteniment del tema, respecte per l'opinió dels altres... 			<ul style="list-style-type: none"> - Estratègies per a la comprensió: fer prediccions, connexions del text amb el que se sap, fer-se preguntes, visualitzar què pot passar, resumir... - Lectura en veu alta: <ul style="list-style-type: none"> • To, entonació i modulació de la veu. • Pronunciació adequada a la variant dialectal corresponent • Fluïdesa. - Tema, idea principal i idees rellevants. - Estratègies de cerca: paraules clau, sinònims. 			

Àmbit de coneixement del medi				
Dimensió món actual				
1	2	3	4	5
<ul style="list-style-type: none"> - Els instruments per a l'orientació: brúixoles, GPS, navegadors i localitzadors informàtics... - Els punts cardinals (nord, sud, est i oest). - L'orientació i el desplaçament: punts de referència, trajectòries i indicacions. - Les representacions cartogràfiques: mapes, plànols, fotos aèries, croquis... - L'organització territorial i política d'Igualada, la conca d'Òdena i la comarca de l'Anoia. - Passat, present i futurs de les societats i comunitats culturals. - El temps històric: periodització, datació, durada, cicles, simultaneïtat, successió, causalitat, racionalitat... - Personatges importants del nostre passat (Gabriel Castellà). 				

Àmbit matemàtic						
Dimensió raonament i prova		Dimensió connexions		Dimensió comunicació i representació		
4	5	6	7	8	9	10
<ul style="list-style-type: none"> - Les figures geomètriques: característiques (2D i 3D), elements i propietats. - Tipologia de línies (paral·leles i perpendiculars). - Observació de diferents tipologies de nombres (parells, senars). - Resolució de diferents operacions depenent de la tasca (multiplicació, divisió, suma, resta...) - Descoberta i aplicació d'equivalències numèriques i geomètriques. - Significat de les operacions, de les propietats i les seves relacions entre elles. 		<ul style="list-style-type: none"> - Nombres. Relacions entre nombres. - Significat de les operacions, de les propietats i les seves relacions entre elles. - Càlcul mental i raonat - Observació de patrons i sèries numèriques. - Relacions espacials. - Ordenació de nombres seguint una indicació (de més petit a més gran). - Descomposició de nombres (unitat, desena, centena i unitat de miler). 		<ul style="list-style-type: none"> - Obtenció, representació i interpretació de dades. - Comunicació de resultats matemàtics. - Explicació dels continguts matemàtics treballats. 		

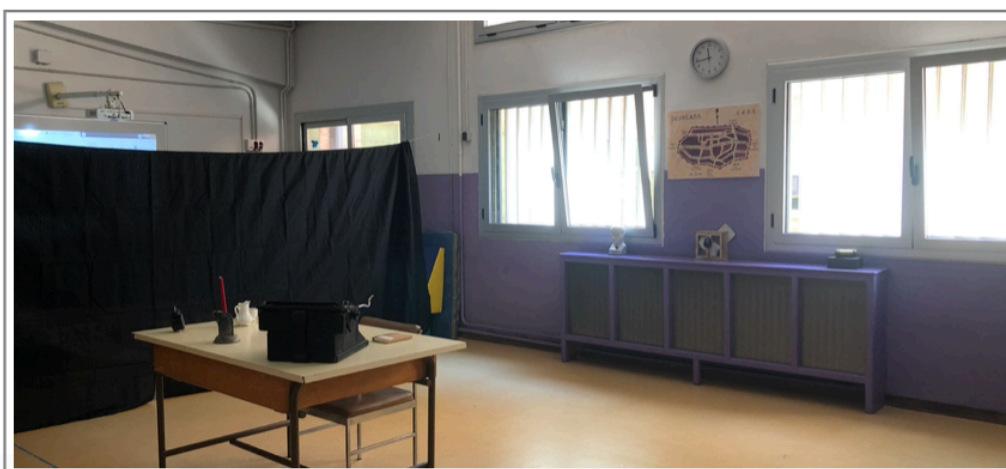
Àmbit d'autonomia, iniciativa personal i emprenedoria			
Dimensió d'autoconcepte		Dimensió de creació i realització de projectes personals i col·lectius	
1	2	3	4
<ul style="list-style-type: none"> - Autoconeixement i autoestima: característiques personals, emocions i sentiments propis. - Prejudicis i estereotips. - Autocrítica i autoavaluació. - Esforç i superació. 		<ul style="list-style-type: none"> - Conductes assertives i empàtiques. - Habilitats socials i comunicatives: escoltar, dialogar, buscar consens, fer propostes... - Prevenció i resolució de conflictes. - Cooperació, solidaritat, altruisme, compromís... - Pensament crític i creatiu. - Responsabilitat i corresponsabilitat. 	

7.5. Transformació de l'aula per aconseguir l'ambientació de l'Escape Room

ABANS



DESPRÉS



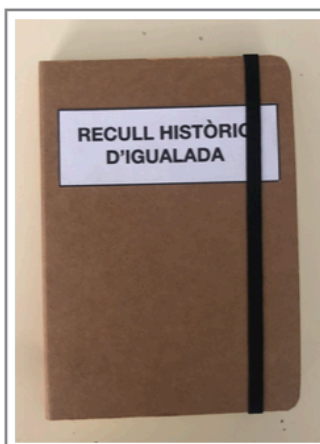
* Fer clic [aquí](#) si es vol accedir al vídeo de la transformació.

7.6. Proves que es plantegen per la resolució de l'Escape Room

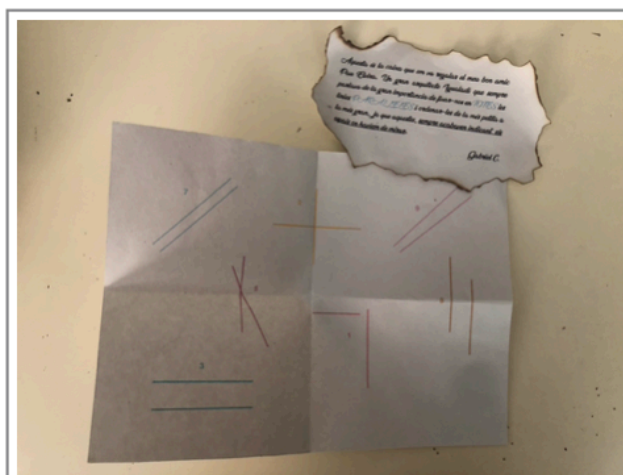
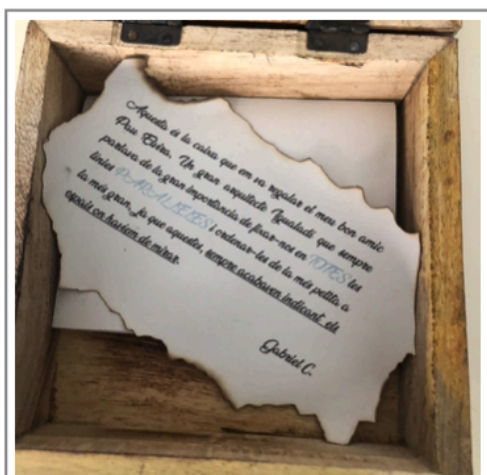
PROVA 1: CARPETA DEL CAS



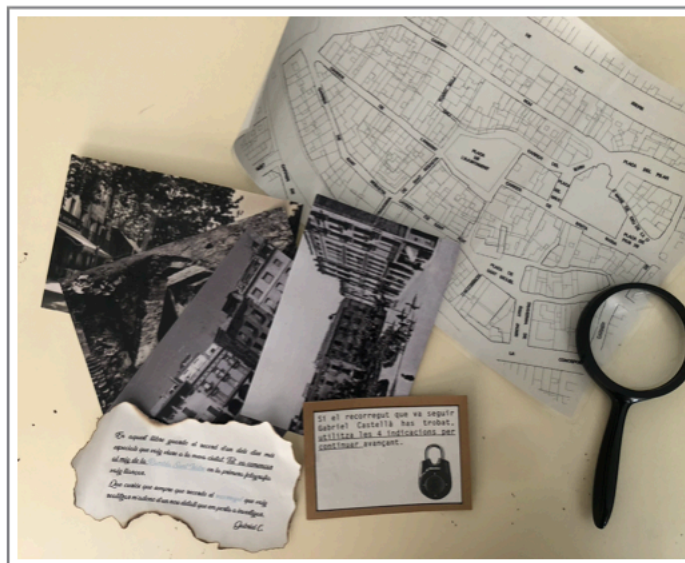
PROVA 2: LLIBRETA DEL RECULL HISTÒRIC D'IGUALADA I CANDAU DE LA CAIXA DE FUSTA



PROVA 3: CAIXA DE FUSTA



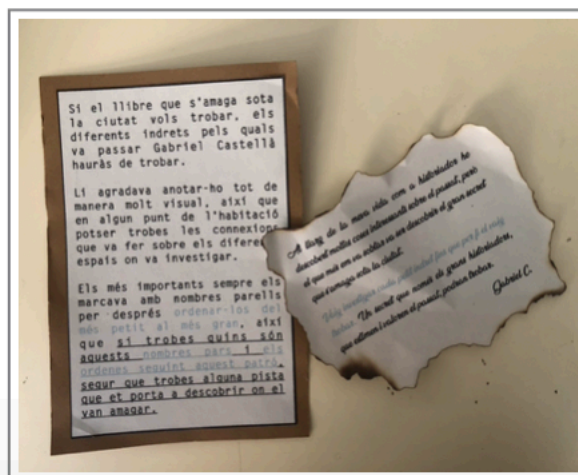
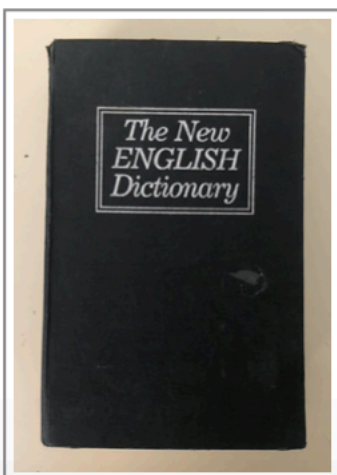
PROVA 4: LLIBRE D'IMANT



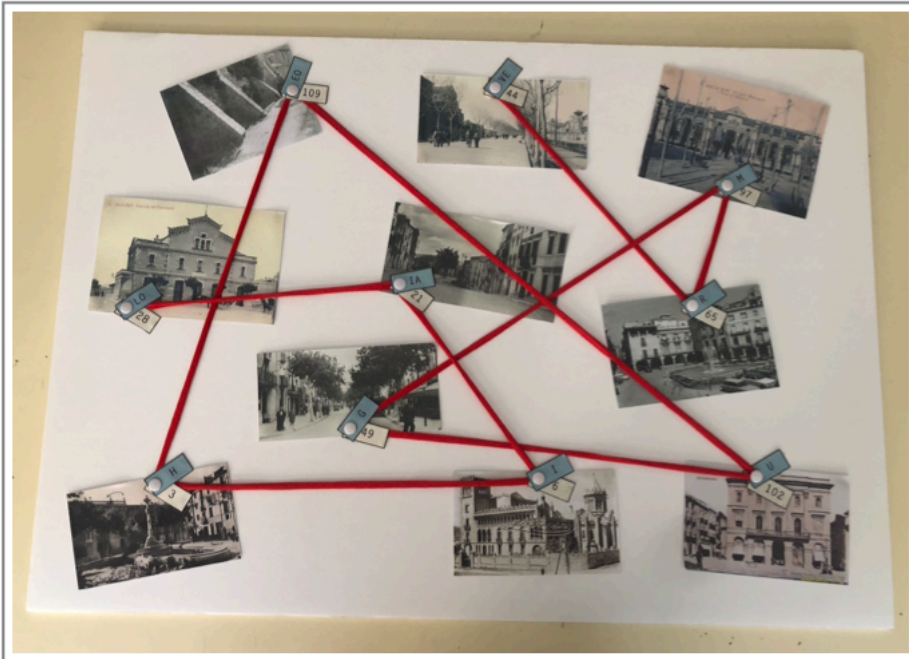
PROVA 5: ARMARI DE FUSTA



PROVA 6: DICCIONARI TANCAT AMB CLAU



PROVA 7: QUADRE DE CONNEXIONS



PROVA 8: CRIPTEX DE METALL



7.7. Avalucació de l'Escape Room

FITXA DE CONEIXEMENTS PELS ALUMNES

NOM: _____

DATA: _____

ELS MEUS CONEIXEMENTS

ESCRIU EL RESULTAT DE LES SEGUENTS OPERACIONS:

$6 \times 0 =$

$7 \times 0 =$

$8 \times 0 =$

$9 \times 0 =$

$6 \times 1 =$

$7 \times 1 =$

$8 \times 1 =$

$9 \times 1 =$

$6 \times 2 =$

$7 \times 2 =$

$8 \times 2 =$

$9 \times 2 =$

$6 \times 3 =$

$7 \times 3 =$

$8 \times 3 =$

$9 \times 3 =$

$6 \times 4 =$

$7 \times 4 =$

$8 \times 4 =$

$9 \times 4 =$

$6 \times 5 =$

$7 \times 5 =$

$8 \times 5 =$

$9 \times 5 =$

$6 \times 6 =$

$7 \times 6 =$

$8 \times 6 =$

$9 \times 6 =$

$6 \times 7 =$

$7 \times 7 =$

$8 \times 7 =$

$9 \times 7 =$

$6 \times 8 =$

$7 \times 8 =$

$8 \times 8 =$

$9 \times 8 =$

$6 \times 9 =$

$7 \times 9 =$

$8 \times 9 =$

$9 \times 9 =$

$6 \times 10 =$

$7 \times 10 =$

$8 \times 10 =$

$9 \times 10 =$

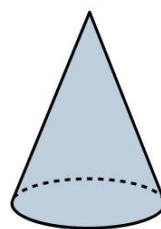
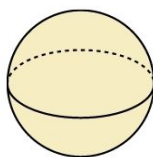
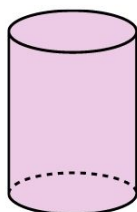
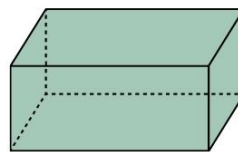
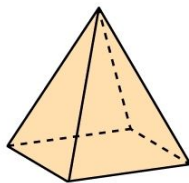
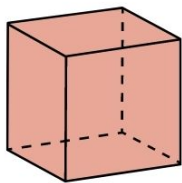
DIBUIXA DUES LÍNIES PARAL·LELES:

DIBUIXA DUES LÍNIES
PERPENDICULARS:

ESCRIU 5 NOMBRES ALTERNES QUE
SIGUIN SENARS:

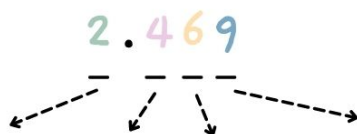
ESCRIU 5 NOMBRES ALTERNES QUE
SIGUIN PARELLS:

ESCRIU EL NOM DE CADA FIGURA I MARCA UNA ARESTA, UNA CARA I UN VÈRTEX DE CADASCUNA DE LES FIGURES:



ORDENA AQUESTS NOMBRES DE MÉS GRAN A MÉS PETIT (78,83,24,99,81,70,43):

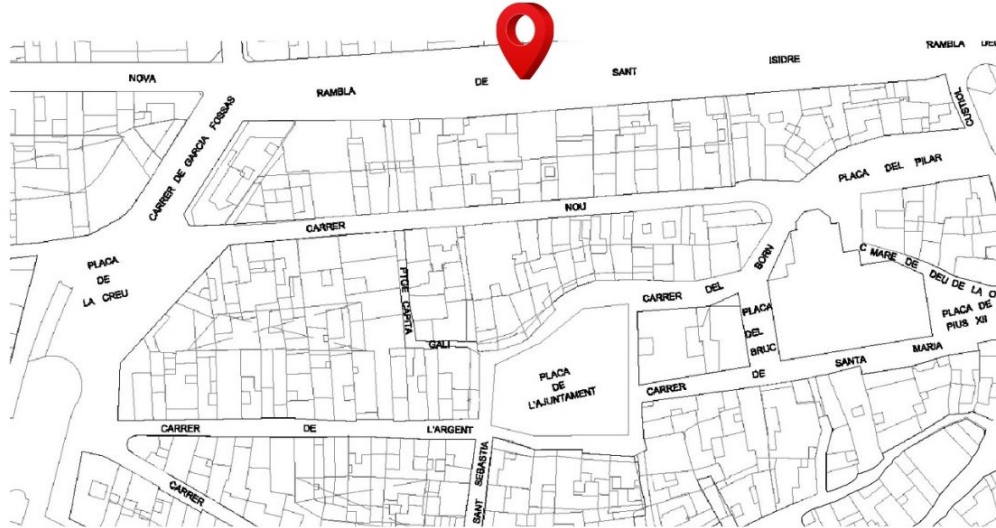
INDICA A QUÈ CORRESPON CADA NOMBRE (UNITAT, DESENA, CENTENA, UNITAT DE MILER) I QUIN VALOR TE CADASCUN (1 UNITAT=1)



MARCA AMB UN CERCLE QUIN DE TOTS ELS ELEMENTS SE SITUA A L'ESQUERRA:



TENINT COM A REFERÈNCIA LA RAMBLA DE SANT ISIDRE, MARCA AMB UN CERCLE ON ESTARIA L'ESGLÉSIA DE SANTA MARIA, L'AJUNTAMENT I LA FONT DE LA PLACA DE LA CREU.



T'AGRADA TREBALLAR EN EQUIP?

VALORES POSITIVAMENT L'AJUDA
ENTRE COMPANYYS?

EN CAS DE REALITZAR UN ESCAPE ROOM A L'AULA, COM PREFERIRIES QUE FOS?

ESCAPE ROOM FÍSIC



ESCAPE ROOM VIRTUAL



NOM: _____

DATA: _____

REFLEXIÓ SOBRE L'ESCAPE ROOM

ET VA AGRADAR L'ESCAPE ROOM QUE VAS FER? PER QUÈ?

T'AGRADARIA FER MÉS ESCAPE ROOMS? PER QUÈ?

CREUS QUE L'ESCAPE ROOM T'HA AJUDAT EN ELS TEUS APRENTATGES?
(APRENDRE COSES NOVES, ACABAR D'ENTENDRE COSES QUE NO TENIES DEL TOT CLARES, COMPROVAR QUE SABIES CERT CONTINGUT...) EN QUINS PER EXEMPLE?

PENSES QUE ÉS POSITIU HAVER FET L'ESCAPE ROOM EN GRUP? PER QUÈ?

QUE ÉS EL QUE MÉS T'HA AGRADAT DE L'ESCAPE ROOM?

QUE ÉS EL QUE MENYS T'HA AGRADAT DE L'ESCAPE ROOM?

HI HA ALGUN ASPECTE DE L'ESCAPE ROOM QUE MILLORARIES? QUIN I COM PROPOSARIES MILLORAR-LO?

ESCAPE ROOM

Per tal de poder analitzar d'una manera molt més completa el resultat de l'Escape Room, m'agradaria que a continuació responguessis les següents preguntes, per així, obtenir l'opinió des de la mirada d'una mestra.

Nom:

Tu respuesta

Que et va semblar l'Escape Room que van realitzar els alumnes?

Tu respuesta

Que és el que més et va agradar?

Tu respuesta

Que és el que menys et va agradar?

Tu respuesta

Hi ha algun aspecte que milloraries? Quin i com penses que es podria millorar?

Tu respuesta

Penses que els Escape Room són una bona eina educativa? Per què?

Tu respuesta

Penses que els Escape Room plantegen una bona manera d'atendre a la diversitat?
Per què?

Tu respuesta

Quins avantatges creus que plantegen els Escape Rooms? (tant pels alumnes com pels mestres)

Tu respuesta

Quins inconvenients creus que plantegen els Escape Rooms? (tant pels alumnes com pels mestres)

Tu respuesta

Hi ha algun altre aspecte que t'agradaria comentar?

Tu respuesta

Enviar

7.8. Registre fotogràfic de la implementació de l'Escape Room

OBSERVANT EL VIDEO INTRODUCTORI



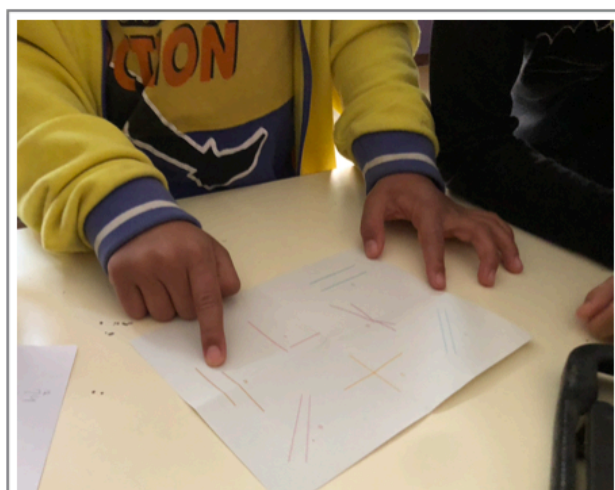
PROVA 1



PROVA 2



PROVA 3

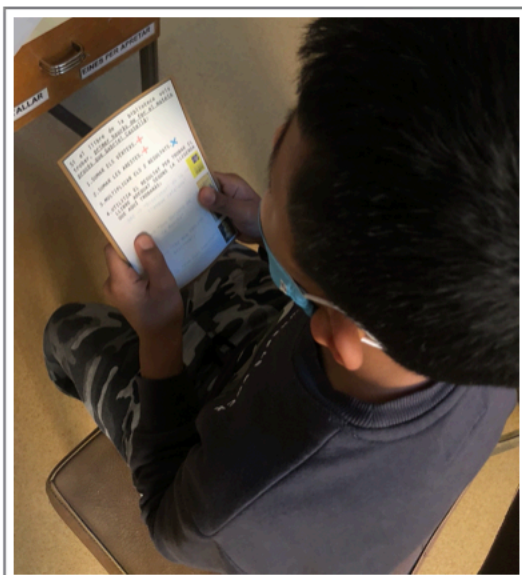


PROVA 4





PROVA 5



PROVA 6



PROVA 7



PROVA 8



* Veure el vídeo del resum de la implementació fent clic [aquí](#).

7.9. Valoració dels mestres sobre l'Escape Room

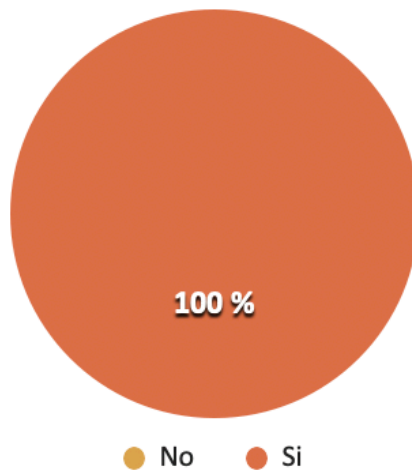
Preguntes	Mestra 1	Mestra 2	Mestra 3	Mestra 4
Que et va semblar l'Escape Room que van realitzar els alumnes?	Molt motivadora pels alumnes.	Molt be! Molt treballat i cuidant molt be els detalls.	No el vaig veure en acció però en van sortir molt contents. El vídeo de la introducció estava molt ben fet i l'escenificació molt encertada.	M'ha agradat molt que ho puguin fer, la idea de fer-ho i tots el coneixements que s'hi han inclòs.
Que és el que més et va agradar?	Fer l'activitat en grup i un aprenentatge d'un tema que estan treballant.	El video inicial i l'ambientació el tipus de proves per anar descobrir les coses.	El no ser-hi, no puc opinar.	No l'he vist tot...però m'he semblat que estava tot molt ben pensat, el vídeo introductorí està molt ben treballat.
Que és el que menys et va agradar?	És molt interessant l'activitat però comporta molta feina de preparació.	No hi ha res que no m'agrades.	No puc opinar.	Res...
Hi ha algun aspecte que milloraries? Quin i com penses que es podria millorar?	Potser cal pensar amb la durada de l'activitat.	Potser alguna pista, on hi ha mes texto, resumir-lo una mica.	No puc opinar.	Pel què m'han comentat crec que la seva comprensió lectora és molt baixa i potser algun dels missatges els ha costat d'entendre...però no a tots els grups.
Penses que els Escape Room són una bona eina educativa? Per què?	Podria ser una eina per portar a terme en algunes ocasions.	Si, la veritat es que no sabia com poder relacionar aspectos matemàtics i d'altres en una activista con aquesta i ha pogut ser. Els alumnes estaven molt motivats i per tant això és la base de l'aprenentatge, la motivació.	Crec que és una molt bona eina ja que és un joc atractiu.	Si, adquireixen coneixements de maneres diferents que potser és queden més integrats que treballats a l'aula i prou.

Penses que els Escape Room plantegen una bona manera d'atendre a la diversitat? Per què?	El treball en grup ja permet aprendre respectant la diversitat i fer activitats sense paper i llapis també hi ajuda.	Si, ja que presenta de moltes maneres la informació, es una activitat que permet que tots els alumnes hi participin en funció de les seves necessitats.	Crec que si perquè és important el treball en equip.	Si ja que tots els nens poden fer diferents interpretacions d'una mateixa informació.
Quins avantatges creus que plantegen els Escape Rooms? (tant pels alumnes com pels mestres)	És una proposta diferent i motivadora pels alumnes, però amb una càrrega de feina per la mestra que no es pot fer cada dia.	Que hi hagi aprenentatge d'una manera més lúdica, mes divertida. Treballar molt la intuïcio.	És una activitat que planteja uns reptes atractius en un espai diferent. És una metodologia que es pot utilitzar com a eina per l'avaluació.	Aprenentatges diferents i originals, igual que la presentació d'aquests. Els alumnes interessats es mostren molt motivats.
Quins inconvenients creus que plantegen els Escape Rooms? (tant pels alumnes com pels mestres)	La feina de preparació que representa, el dia a dia de l'escola sempre està plena de coses per fer.	L'unic inconvenient que hi veig es el muntatge. Si estingues una sala nomes destinada a això, es podria anar canviant de temàtica i fer mes sovint.	L'escenificació de tot plegat per l'espai els objectes , el número limitat de participants.	És una feina molt important per part de mestres,els alumnes que no estan motivats pel tema desconnectant i no participen.
Hi ha algun altre aspecte que t'agradaria comentar?	És important plantejar diversitat d'activitats als alumnes però no tenen un sentit d'esforç i agraïment de tot el que es fa per ells, es cansen massa aviat.	Has fet un bon Treball.	-	M'ha encantat...hi reconec una molt bona feina i molt ben pensada. He estat durant el moment de desxifrar les taules de multiplicar amb la llibreta i m'ha encantat. La majoria no sabien ni què era un escape room i han tornat super emocionats...fantàstic! Moltes gràcies.

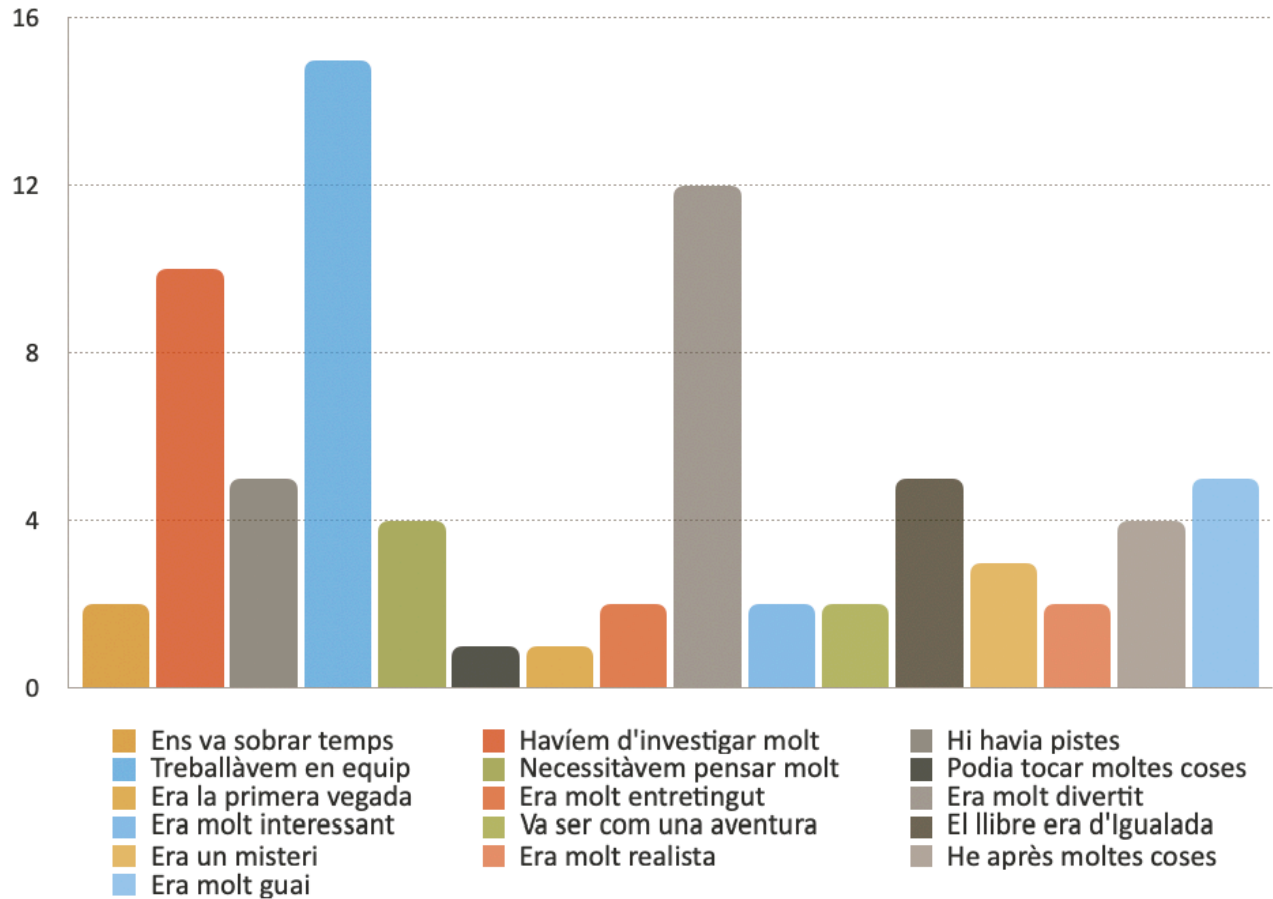
7.10. Valoració dels alumnes sobre l'Escape Room

PREGUNTA 1

*Et va agradar l'Escape Room
que vas fer?*

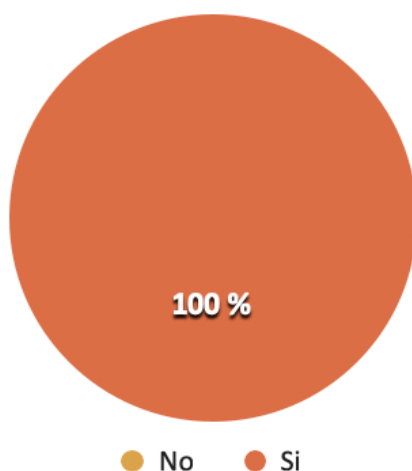


Per què?

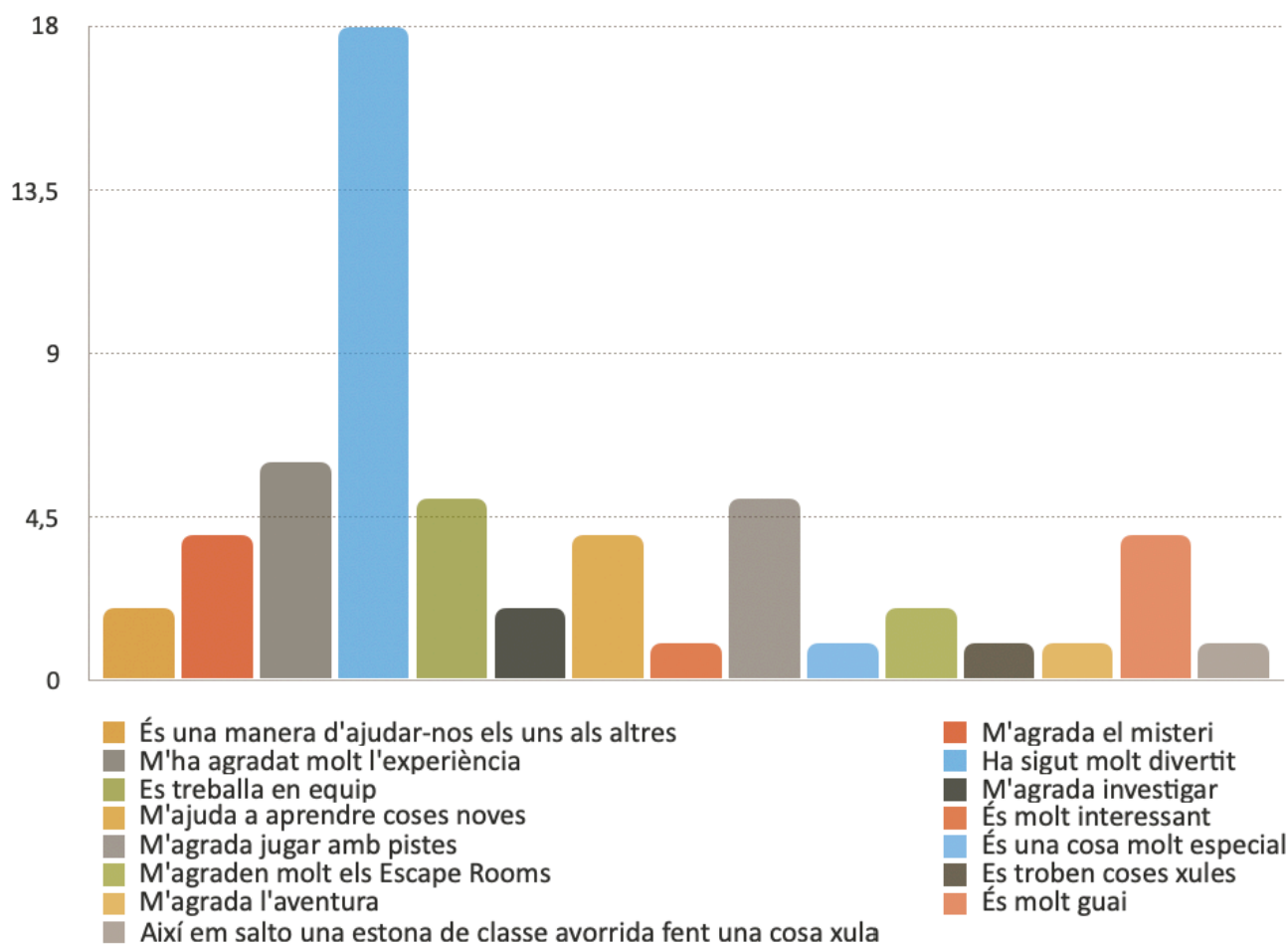


PREGUNTA 2

T'agradaria fer més Escape Rooms?

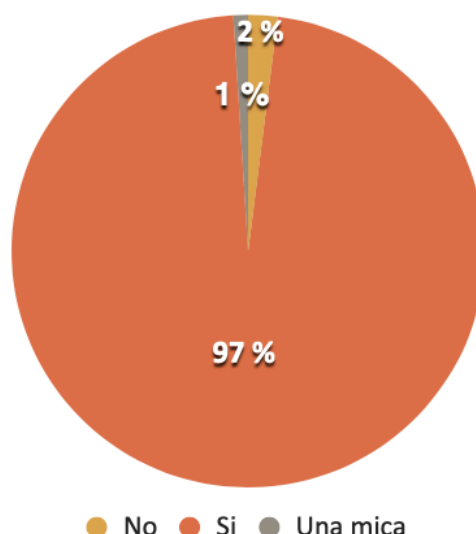


Per què?



PREGUNTA 3

Creus que l'Escape Room t'ha ajudat en els teus aprenentatges?



En quins exemples si?

Respostes que van donar els alumnes			
Àmbit matemàtic	Àmbit de coneixement del medi	Aspectes actitudinals i relacionals	Altres
<ul style="list-style-type: none"> En els nombres parells o senars. En les línies paral·leles i perpendiculars. Ara entenc millor que són les arestes. En moltes coses que no sabia de les matemàtiques. 	<ul style="list-style-type: none"> Entendre millor la història d'Igualada. Saber millor qui va ser Gabriel Castellà. Conèixer quina va ser la professió de Gabriel Castellà. Descobrir quin és l'Origen del nom de la nostra escola. Respecte a tota la informació de la història d'Igualada que ens aporta el vídeo. A l'hora de saber fer anar una mica millor el mapa d'Igualada. Comprendre que el passat és important. 	<ul style="list-style-type: none"> M'ha ensenyat a mirar i a estar atent abans d'actuar. Valorar la presència dels companys. Entendre que he d'ajudar als meus companys. A treballar una mica millor en equip. He après a escoltar als meus companys. 	<ul style="list-style-type: none"> L'existència d'una gran varietat de candaus. La presència d'un candau amb fletxes. El funcionament de diversos candaus. Entendre que és un Escape Room.

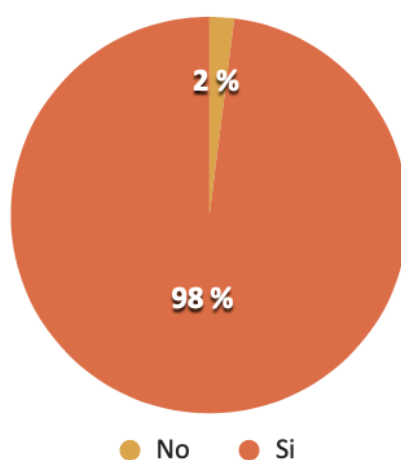
● Resposta d'un alumne

● Resposta de 2-3 alumnes

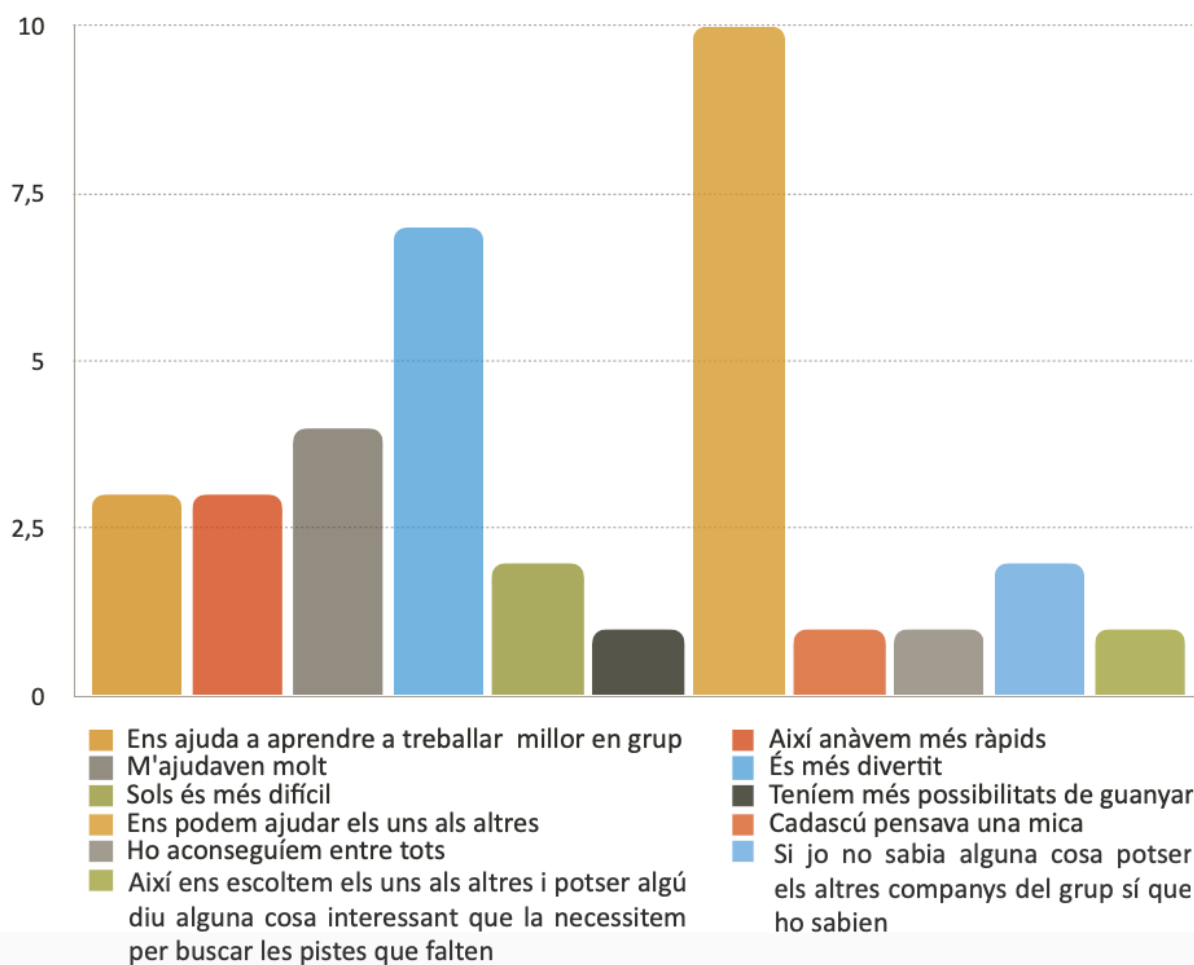
● Resposta de 9 alumnes

PREGUNTA 4

Penses que és positiu haver fet l'Escape Room en grup?

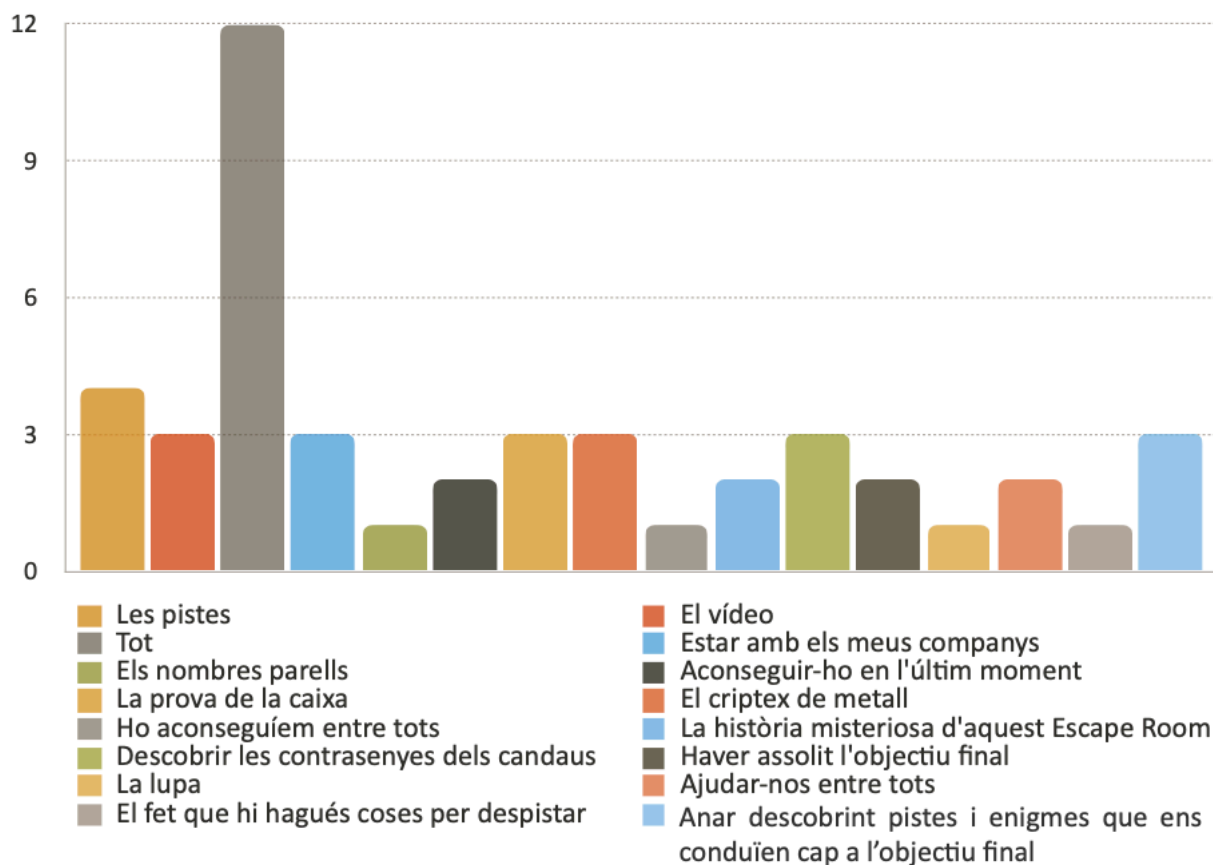


Per què si?



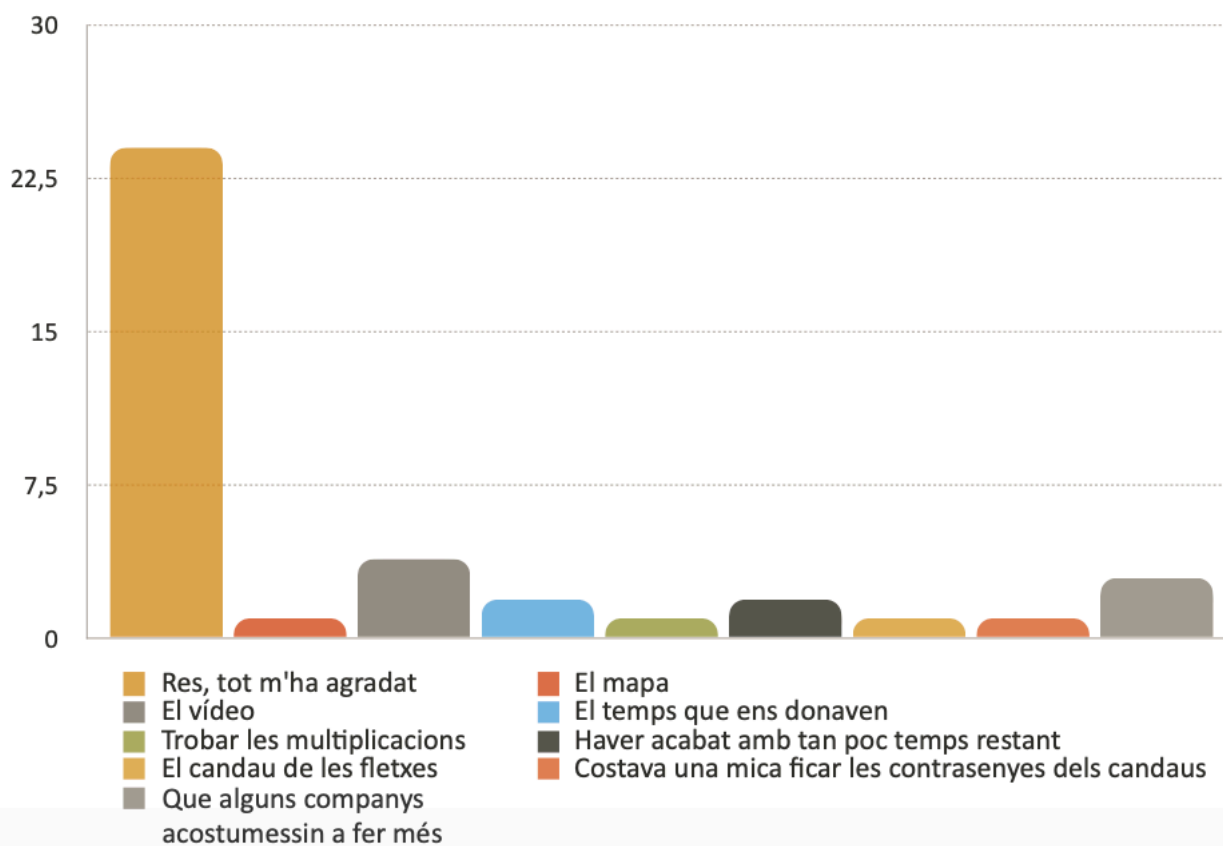
PREGUNTA 5

Què és el que més t'ha agradat de l'Escape Room?



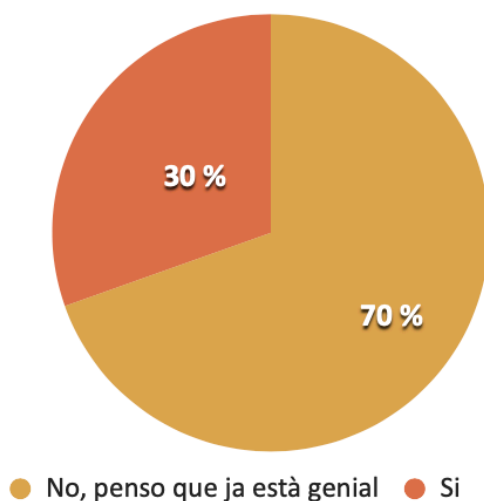
PREGUNTA 6

Què és el que menys t'ha agradat de l'Escape Room?



PREGUNTA 7

Hi ha algun aspecte de l'Escape Room que milloraries?



Quin i com proposaries millorar-lo?



7.11. Anàlisi de l'aprenentatge realitzat

Per tal de poder analitzar si l'Escape Room ajuda en els aprenentatges dels infants, a continuació adjunto tres taules amb els resultats que vaig obtenir gràcies a la fitxa de coneixements que cada classe va realitzar abans i després de l'Escape Room. Per tant, en aquesta taula podem veure que de cada pregunta sorgeixen dues columnes, on la primera representa allò que van contestar abans de realitzar l'Escape Room i la segona representa allò que van contestar després d'haver-lo realitzat, tot seguint la següent llegenda per analitzar.

	Ha respost correctament a la pregunta i per tant, entenem que té assolit aquest coneixement.
	Ha respost erròniament a la pregunta o bé ni l'ha contestat i per tant, entenem que encara falta treballar més aquell contingut per poder assolir-lo.
	Ha respost correctament alguns aspectes i erròniament alguns altres per tant, entenem que tot i que té assolits alguns elements d'aquell contingut, encara falta treballar una mica més per poder considerar que ho entén al complet.

3r i 4t C

Alumne	Pregunta																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				

3r i 4t B

	Pregunta																			
Alumne	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				

3r i 4t A

	Pregunta																			
Alumne	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
2	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
3	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
4	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
5	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
6	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
7	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
8	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
9	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
10	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200

11																				
12																				
13																				
14																				
15		-		-		-		-		-		-		-		-		-		-

- * En aquest últim cas és important tenir en compte que la segona vegada que els infants van realitzar la fitxa de coneixements, va ser just després de dur a terme unes proves internes i per tant, estaven tan cansats que la majoria de coses en vermell és degut al fet que ja estaven saturats i ho van deixar en blanc. Per tant, a diferència de les taules dels altres grups, en aquest cas el resultat penso que no és tan fiable.